

Segunda Época-Número 26
195 ptas.
MICRO Manía
Sólo para adictos
PREVIEW
Así será KICK OFF 2
MAPAS, TRUCOS Y GUÍA PARA RESOLVERLO
La unión hace la fuerza
HAMMERFIST
CANARIAS CEUTA Y MELILLA 190 PTAS.
HOBBY PRESS
1990
2
EUROPEAN VIDEO GAMES CHAMPIONSHIP
¡Buscamos al campeón de EUROPA!
DISNEY SOFTWARE
pronto en tu pantalla
Mapa gigante de SIRWOOD
Cargadores para todos los formatos
"Ventaja" para DINAMIC
DINAMIC
profesional
DE
TENIS

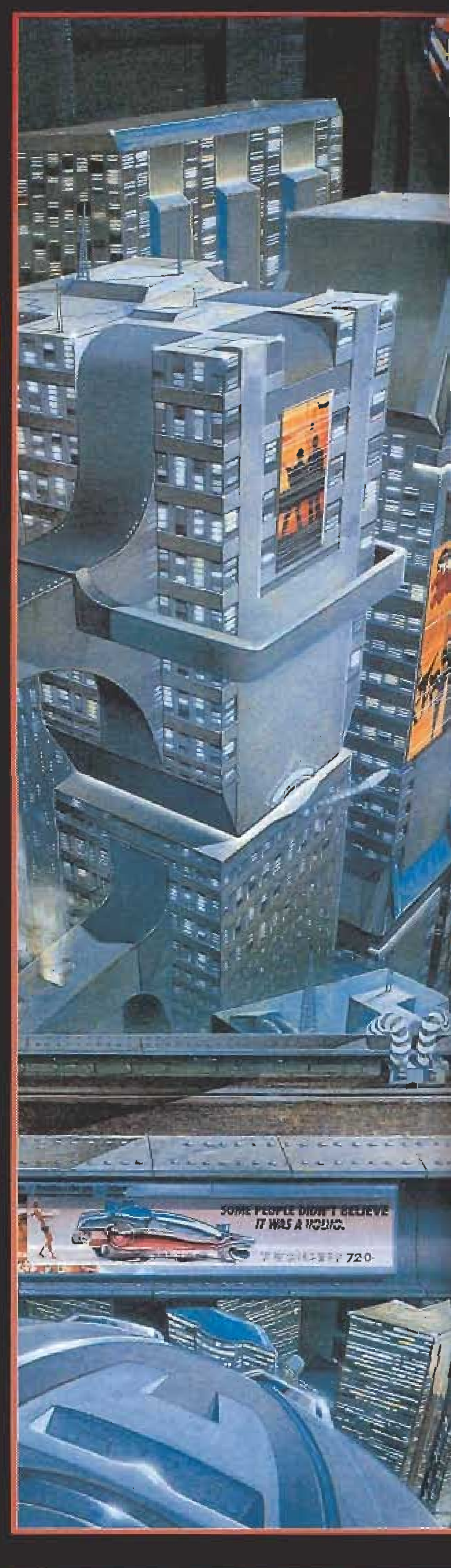
VIAJA AL

Con Sly Spy tendras mas acción que nunca.
Habras de superar más obstaculos de los que llegues a imaginar.
Accion por tierra, mar y aire. Si quieres ser un super espía esta es tú oportunidad.

DISPONIBLE EN SPECTRUM, SPECTRUM + 3, AMSTRAD, AMSTRAD DISCO, COMMODORE, ATARI Y AMIGA

SLY SPY Secret Agent

DATA EAST





CON TODA LA FUERZA DEL COIN-OP, LLEGA HASTA TU PANTALLA MIDNIGHT RESISTANCE.

UNETE A LA RESISTENCIA Y LUCHA CONTRA EL TIRANO REY CRIMSON.
TE ENFRENTARAS A GUERREROS, TANQUES, SERPIENTES Y A MUCHOS MAS ENEMIGOS DE LOS QUE PUEDAS RESISTIR.
CADA NIVEL SERA MUCHO MAS PELIGROSO QUE EL ANTERIOR, Y SI TODAVIA ESTAS DISPUESTO A AGUANTAR MAS, ENFRENTATE CONTRA EL MISMISIMO **REY CRIMSON.**



DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA
ERBE SOFTWARE
SERRANO, 240
28016, MADRID
TELEF. (91) 458 16 58





FUTURO..
AKZIDENZ
RETALIATOR
DISPONIBLE EN ATARI Y AMIGA
Lo último en simulación de vuelo.
El tratamiento futurista del programa te permite elegir entre dos aviones diferentes, cuatro campos de batalla y docenas de misiones tacticas.
Combates aéreos, bombardeos estratégicos, ataques con base en tierra o portaeronaves...
las posibilidades son infinitas.
SHADOW Warriors
● El juego definitivo de artes marciales.
● Batirá todos los records de sus antecesores.
● El más rapido y adictivo de cuantos hayas visto.
● SHADOW WARRIOR
es el heroe de los 90.
ECUNDUS
ean
ERBE
DISPONIBLE EN SPECTRUM, SPECTRUM + 3, AMSTRAD, AMSTRAD DISCO, COMMODORE, ATARI Y AMIGA
©1989 TECMO LTD.

¡JUEGATE EL TIRO!

MUNDIAL DE FUTBOL

¡VAMOS A GOLEAR!

UN VIDEOJUEGO EN EL QUE TU ERES LA ESTRELLA

Vas a jugar un mundial lleno de emoción con las mejores selecciones del mundo. Corre, dribla, chuta, debes ganar si quieres jugar la final. ¡Ten cuidado! los rivales son duros y difíciles, pero no lo olvides, el fracaso o el éxito dependen de ti.

JUEGA CON OPERA SOFT Y GANA POR GOLEADA

CARACTERISTICAS
- Cambio de jugadores.
- Faltas con barrera.
- Tácticas de juego.
- Características físico-psíquicas.
- Remate en plancha.
- Remate en chilena
- Control total de saque.
- Faltas de corner y de puerta.

MUNDIALES DE FUTBOL Y MOTOCICLISMO

ANGEL NIETO

presenta:

POLE 500

A TODO GAS

Ponte el casco, arranca tu moto y empieza la emoción.
16 circuitos de duro asfalto te esperan.
Mantén la cabeza fría, túmbate en las curvas y apura la frenada si quieres vencer a los ases del mundial.
Demuestra tu destreza compitiendo simultaneamente con otro jugador.

«...ve la sensación del auténtico mundial de motociclismo»

CARACTERISTICAS
- 16 circuitos.
- Condiciones climatológicas variables.
- Elección de neumáticos.
- Puesta a punto de la moto.
- Ajuste de la caja de cambio.
- Simultaneidad con otro jugador.

...MOCIONES AL LIMITE!

OPERA SOFT

Gustavo Fdez.Balbuena 25



Sólo para adictos

Año VI. Segunda época - N.º 26 - Julio 1990 - 195 ptas. (Incluido IVA)

Edita
HOBBY PRESS, S.A.
Presidente
María Andrino
Consejero Delegado
José I. Gómez-Centurión
Subdirector General
Andrés Aylagas

Director
Domingo Gómez
Redactora Jefe
Cristina M. Fernández
Redacción
José Emilio Barbero
Javier de la Guardia
Juan Carlos García
Diseño
Jesús Caldeiro
Director de Publicidad
Mar Lumbreras
Colaboradores
Toni Verdú
Fernando Herrera
Pedro José Rodríguez
Andrés Palomares
Amador Merchán
Santiago Erice
Diego Gómez
A. Tejero
Rafael Rueda
Secretaria de Redacción
Carmen Santamaría
Fotografía
Miguel Lamana
Dibujos
Pablo Jurado

Director de Administración
José Ángel Jiménez
Director de Marketing
Mar Lumbreras
Departamento de Circulación
Paulino Blanco
Departamento de Suscripciones
Cristina del Río
María del Mar Calzada
Tel. 734 65 00

Redacción y Publicidad
Carretera de Irún, Km 12,400
28049 Madrid
Tel. 734 70 12.
Telefax:
Redacción y publicidad 734 82 49
Dirección y Administración 734 82 98

Distribución
Coedis, S.A.
Ctra. Nacional II, km 602,5
Molins de Rei (Barcelona)

Imprime
Altamira
Depto. de Fotocomposición
Hobby Press, S.A.
Fotomecánica
Ibérico

Depósito Legal: M-15.436-1985

Representantes para Argentina, Chile, Uruguay y Paraguay
Cía. Americana de Ediciones, S.R.L.
Sud América 1.532. Tel. 21 24 64.
1.290 Buenos Aires (Argentina).

Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de Información





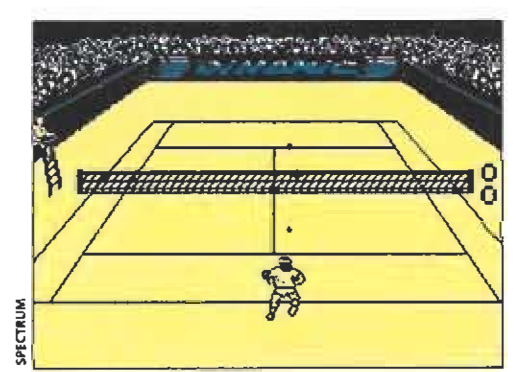
Controlado por

MICROMANÍA no se hace necesariamente solidaria de las opiniones vertidas por sus colaboradores en los artículos firmados. Reservados todos los derechos

EN ESTE NÚMERO

La espeluznante carátula de «Hammerfist» es el tema central de nuestra portada; fuerza y poder en la misma mano, para jugadores con puños de acero.

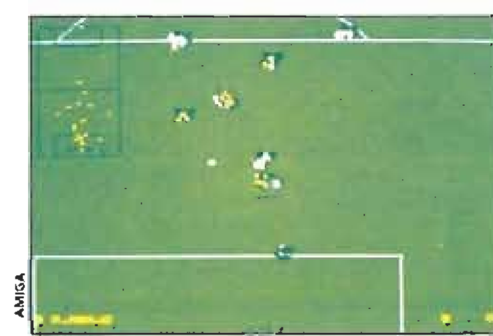




Simulador Profesional de Tenis.



Maniac Mansion.



Kick Off 2.



Hammerfist.

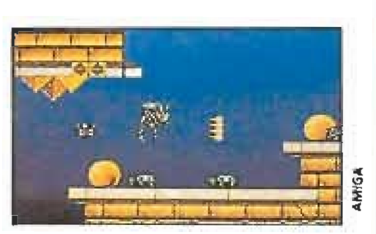
¡Uff, qué calor! ¡Con lo bien que estaríamos ahora en la playa....! pero, oye, sufridos que somos, ¡nos va la marcha!, no tenemos arreglo y aquí estamos, como cada mes, al pie del cañón para contaros qué es lo que nos ha deparado la actualidad informática en el último mes. Un año más los lanzamientos antes del verano han provocado una gran avalancha de títulos que prometen tenernos entretenidos durante las vacaciones. Programas, por supuesto, para todos los gustos. Nosotros hemos seleccionado tres de estos títulos y vamos a desvelaros todos y cada uno de sus secretos. «Sirwood» de Opera, como representante de los arcades, con un gigantesco mapa para que sepáis por donde andáis, «Hammerfist», un superdifícil juego de Activision en el que dos personalidades complementarias sudarán sangre para desvelar los misterios que oculta cada pantalla y «Cozumel», una legendaria aventura de A.D. para quienes le han cogido ya el gustillo a una forma diferente de viajar por el otro confín del mundo. Todavía con el sabor de los mundiales de fútbol en la sangre llega «Kick Off 2», el gran enigma, que después de su misteriosa producción aparece por nuestras pantallas. Pero no dejamos aquí el deporte, en una estación que tanto invita a medir nuestras fuerzas con cualquier rival que se cruce en nuestro camino una buena alternativa es el tenis. Si no quieres moverte del sillón, o el calor no te deja respirar, —venga, no busques excusas...—, el «simulador profesional de tenis» de Dinamic te lo va a poner en bandeja; toda la emoción de la competición real en un gratificante coktel que recoge lo mejor de cuanto se ha producido en este terreno para ocho bits. Por supuesto, tampoco hemos dejado de lado los mil y un lanzamientos de la temporada y a lo largo de veinte páginas os presentamos nuestra particular visión de los mismos, con consejos y trucos para los impacientes y con cargadores para los desesperados. Un año más se va a celebrar la competición internacional de videojuegos en la que prestigiosas revistas europeas convocan a los jugones más profesionales de su país para hacer una pequeña demostración de su buen hacer en una gran final. Si queréis formar parte del equipo español leer las bases que aparecen en el interior; el año pasado quedamos los terceros, éste vamos a arrasar, ¡palabra! Solamente nos queda despedirnos hasta el próximo mes, ya que aunque sea agosto estaremos de nuevo en los quioscos. Allí donde vayáis, allí estará Micromanía.

¡Felices vacaciones!

La Redacción

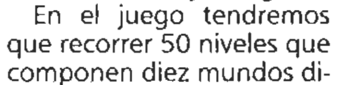


Venus the Flytrap



AMIGA

La compañía inglesa Gremlin vuelve a la carga con un arcade que promete ser auténticamente mosqueante, ya que precisamente uno de estos alados insectos va a ser el protagonista de «Venus The Flytrap», del que próximamente podrán disfrutar los usuarios de St y Amiga.



En el juego tendremos que recorrer 50 niveles que componen diez mundos diferentes, enfrentándonos con todo tipo de insectos asesinos que tratarán de dejarnos en no mejor estado que tras haber ingerido un «cubata» de insecticida.

Novedades Activision

Recientemente la prestigiosa compañía comandada por Rod Cousens celebró en el Cairo un congreso al que fueron invitados representantes de algunas de las más importantes distribuidoras europeas.

En su transcurso Activision aprovechó para presentar algunas de sus próximas novedades, entre las que cabe destacar en el campo de las conversiones nombres como «Dragon Breed», «Atomic Robokid» o «Beastbusters», nuevas producciones como «Time Machine» o «Jaguar» o segundas partes de algunos de sus grandes éxitos, como es el caso de «Spindizzy II» y «Last Ninja 2». Como veis nos esperan buenos tiempos.

La daga sagrada



SPECTRUM

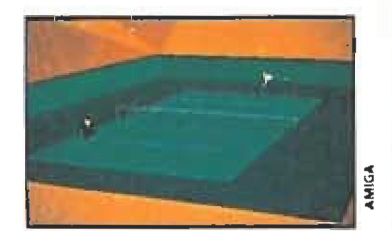


SPECTRUM

Los grandes fanáticos de las complejas videoaventuras están, sin duda, de enhorabuena, pues una de nuestras compañías punteras, Topo Soft, va a obsequiarnos próximamente con todo un clásico de este estilo de hacer programas.

«La Daga Sagrada», que así se llama el programa, promete ser según sus creadores un auténtico compendio de todo lo que convirtió a estos juegos en leyendas del software: cientos de objetos que recoger y utilizar, duras pruebas a nuestra habilidad y astucia, y cómo no, sus gotitas de arcade para acertar con los gustos de todos los usuarios. Os mantendremos informados...

Tenis a go-go



AMIGA

Palace, una compañía inglesa que se caracteriza por la elevada calidad de sus lanzamientos y no por la cantidad de los mismos, anuncia la próxima salida al mercado de un nuevo simulador de tenis. El «International 3D tennis» tiene una característica muy curiosa que no tienen ninguno de sus predecesores: está hecho a base de gráficos vectoriales; al estilo de juegos como «Star Wars» o el antiguo «Starglider». Esto le confiere al programa un aspecto realmente curioso. Las diversas opciones nos permiten ver la pista desde cualquier ángulo que queramos, elegir entre 16 niveles de dificultad, 64 oponentes diferentes manejados por el ordenador, cada uno con características distintas y un sinfín más de posibilidades. Dentro de muy poco podremos jugar en todos los sistemas de 8 y 16 bits.

SIMULADOR *PROFESIONAL* DE TENIS



■ **DINAMIC**

■ ***Disponible: SPECTRUM, AMSTRAD, MSX, PC***

■ ***V. Comentada: SPECTRUM***

Casi desde sus comienzos Dinamic ha sentido siempre una especial predisposición —compartida por la mayoría de los usuarios— hacia los simuladores deportivos, como claramente demuestra la larga lista formada por los «Videolimpic», «Fernando Martín», «Aspar Gp Master», «Michel» o su nueva incursión en este campo, «Simulador profesional de tenis».

De la misma forma que ahora nos ocurre a nosotros a la hora de realizar este análisis de su nueva producción, cuando Dinamic se planteó la posibilidad de realizar un simulador tenístico, se encontró ante sí con dos diferentes opciones: o bien simplemente olvidarse de cuanto se había hecho hasta el momento y realizar algo totalmente original, o bien observar cuidadosamente los errores y aciertos incluidos en programas ajenos para tratar de tomarlos en provecho propio, siendo esta última —tal vez por ser la más lógica y también quizás la más fácil— la opción escogida.

> **AMSTRAD**
>
> ***En muy contadas ocasiones los pros se vuelven contras y viceversa. Como prueba de ello decir que esta versión Amstrad es bastante más lenta que la de Spectrum. Sin embargo, curiosamente, esto no puede ser estrictamente considerado como una pega, pues ayuda a que el desarrollo del programa sea bastante más sencillo para el jugador. Destacar también la mayor calidad gráfica y sonora que conforman, en definitiva, un excelente programa.***

Así pues desde el comienzo la postura tomada de cara a la programación del juego no fue otra que intentar tomar los mejores elementos de los simuladores tenísticos realizados hasta ese momento, añadir posibles mejoras que no se hubiesen tenido en cuenta en estos, e intentar, por último, meter todo ello, por difícil que resultase, en la limitada memoria de los ordenadores de 8 bits, en el caso que nos ocupa, en la de nuestro fiel pero ya algo achacoso Spectrum.

El reto no era pequeño y los resultados son precisamente lo que ahora, que tenemos ya el juego en nuestras manos, vamos a tratar de analizar, comenzando por enumerar todas las posibles opciones que se nos ofrecen dentro de los diferentes menús, y terminando por enjuiciar la calidad y sobre todo la jugabilidad del programa.

Menús de opciones

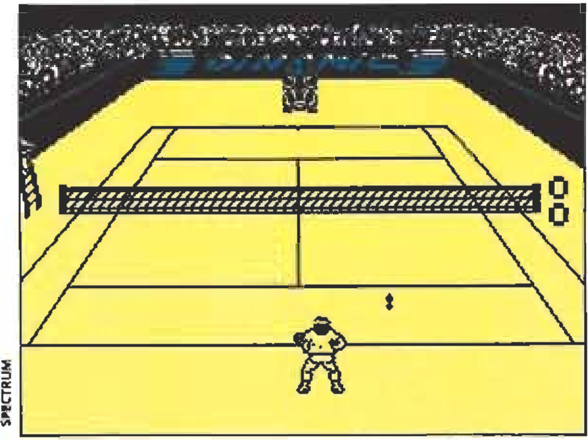
Terminado el proceso de carga del programa aparecerá ante nosotros el menú principal de opciones, compuesto por seis diferentes posibilidades que, por el mismo orden que aparecen en pantalla, son las siguientes: torneo, controles, equipamiento, entrenamiento, características y música on/off.

Si escogemos entrar en el torneo, cosa que no os aconsejamos hasta que hayáis adquirido un relevante grado de dominio del juego, tomaremos parte en una competición de Grand Slam, en la que nos enfrentaremos contra algunos de los mejores tenistas del mundo. Pueden participar un máximo de cuatro jugadores en el torneo, siendo el resto de los tenistas controlados directamente por el ordenador. Esto propicia que algunos encuentros sean disputados por un jugador contra el ordenador, dos jugadores uno contra el otro, o incluso el ordenador contra si mismo, aunque lógicamente en este último caso no tendremos que ver el partido sino que sólo se nos comunicará al final de cada ronda de clasificación el resultado del encuentro.

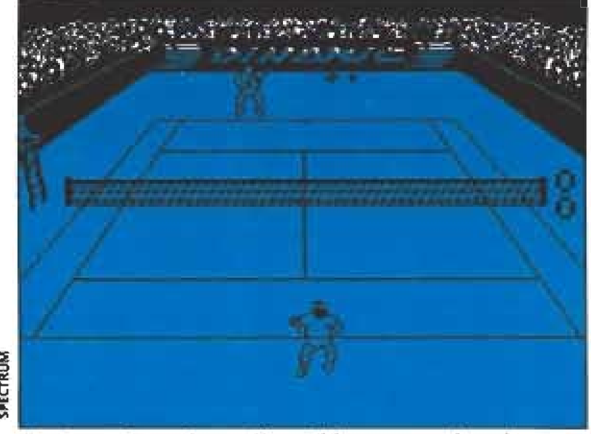
Bajando un lugar más en el menú de opciones aparece ante nosotros la posibilidad de modificar los controles con que vamos a manejar a nuestro tenista, siendo posible redifinir el teclado para cualquiera de los dos jugadores.

Siguiendo con nuestro repaso nos encontramos con la opción de equipamiento, en la que podremos seleccionar tanto el tipo de zapatillas como la raqueta, en ambos casos podremos escoger entre tres modelos diferentes. Obviamente la única forma de acertar con nuestra elección consiste o bien en confiar en la suerte o bien —mucho más recomendable— dejar que la experimentación, poco a poco, nos indique cuáles son las combinaciones más acertadas para cada tipo de pista.

A continuación se nos ofrece una de las opciones más útiles



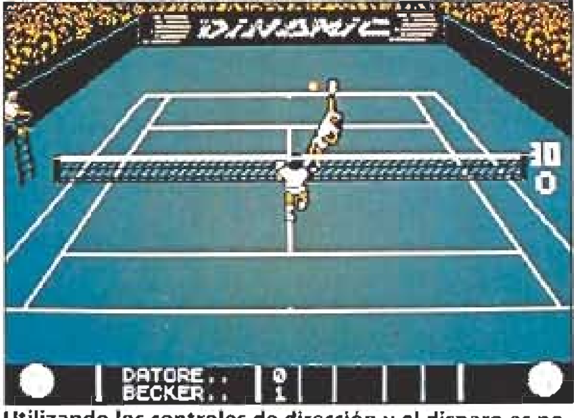
Sólo el entrenamiento nos permitirá sacarle todo su jugo a esta realista simulación de tenis.



El número de opciones disponibles es muy elevado y permite desde escoger las zapatillas a competir.



La versión Amstrad es algo más lenta que la desarrollada para Spectrum, pero esto implica una mayor jugabilidad desde las primeras partidas.



Utilizando los controles de dirección y el disparo es posible realizar todo tipo de golpes como drives, voleas, globos o smashes.

CONSEJOS y TRUCOS

- Una forma eficaz de ganar un punto es subir a la red, pero cuidado con los globos del contrario (no olvides hacérselos tú a él cuando se presente la ocasión).
- Realiza tus servicios tan esquinados como puedas: sacarás fuera de la pista a tu contrario y probablemente le obligarás a una devolución defectuosa.
- Resulta casi simplón decirlo, pero en la pista de abajo es notablemente más sencillo jugar que en la de arriba.
- Si quieres devolver con garantía los servicios a tu rival fíjate en el lugar en que sitúa su cursor y tendrás una buena referencia de hacia dónde lo va a lanzar.

¡A por todas!

del menú principal: el entrenamiento. En ella podremos no sólo adiestrarnos en la realización de golpes tan importantes como la volea o el servicio (en el primer caso una máquina lanzapelotas nos hará sudar de lo lindo), sino también disputar un partido de entrenamiento en el que nos podremos ir acoplando con el manejo del juego.

En características se nos brinda la posibilidad de alterar algunas importantes opciones de juego, como son el número de sets a disputar en cada partido, el tipo de pista (esto sólo es válido para el entrenamiento) y si queremos o no que haya cambio de campo (algo que los conocedores de este tipo de juegos sin duda agradecerán).

Por último nos encontramos con una opción que tiene como único fin permitirnos escoger entre tener o no la música durante el desarrollo del juego, si bien esta opción sólo es válida para aquellos usuarios que dispongan de modelos de 128k.

En la pista

Una vez que saltemos a la cancha de juego, ya sea para disputar un partido de entrenamiento o para tomar parte en un torneo, el panorama que nos encontramos es muy similar al ofrecido por juegos como «Match Point», «Pro Tennis Tour» o «Emilio Sánchez Vicario», es decir que la pista se nos presenta en perspectiva tridimensional frontal, quedando cada tenista en uno de los extremos inferior y superior de la pantalla.

Al comenzar el partido, el primer test de habilidad al que tendremos que hacer frente es realizar con éxito nuestro servicio, que se ejecuta de una forma muy similar a la utilizada en «Pro Tennis Tour», es decir, una vez pulsada la tecla de disparo dispondremos de un breve intervalo de tiempo para colocar un pequeño cursor en el lugar del campo de nuestro contrario al que deseamos dirigir la pelota. Una vez hecho esto, y si nuestro rival acierta a realizar correctamente su resto, el juego entrará en su dinámica normal de peloteo, es decir, por el clásico sistema implantado en su día por el legendario «Match Point». Con ello queremos decir que utilizando únicamente los cuatro controles de dirección y el disparo seremos capaces de realizar todo tipo de golpes como drives, voleas, reveses, globos o smashes, en función de nuestra posición en el campo, la situación de juego y la combinación de teclas que utilicemos.

Nuestra opinión

El trabajo realizado por los programadores del juego es realmente impecable y sin duda, han logrado dar forma a uno de los mejores simuladores tenísticos —y probablemente al más completo— realizado dentro del mundo de los 8 bits. Entrar a compararlo con los otros dos programas que a nuestro juicio rompieron moldes dentro de este campo, «Match Point» y «Emilio Sánchez Vicario», resulta cuanto menos arriesgado, no sólo por aquel viejo tópico de que sobre gustos no hay nada escrito, sino también porque, por lo menos en el modesto juicio del autor de estas líneas, cada uno resulta especialmente destacable por aspectos diferentes: «Match Point» por su increíble jugabilidad, francamente difícil de superar, «Emilio Sánchez Vicario» por su calidad gráfica, técnica y su gran complejidad, y «Simulador Profesional de Tenis» por reunir, sin llegar a igualar plenamente, las características de uno y otro.

Quizás lo que sí resulte conveniente de advertir es que conseguir un adecuado manejo del programa requiere un buen número de horas de entrenamiento, y sólo tras este proceso previo comenzaremos a sacar realmente provecho de las posibilidades del programa. Ello aumentará espectacularmente el grado de adicción del juego y confirmará lo que ya se podía entrever a lo largo de todo este análisis: Dinamic acaba de realizar una nueva obra maestra, y por nada del mundo —sobre todo si eres aficionado a los simuladores deportivos— deberías perdértela. ■

J.E.B.

	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Adicción:		8
Gráficos:		
Originalidad:		



Recorta y envía este cupón a:



Aptdo. Correos 23132 MADRID

VALE DESCUENTO

Nombre ____
Apellidos ____
Domicilio ____
Localidad ____ Provincia ____
Código Postal ____ Teléfono ____
N.º de Telecliente ____ (si es nuevo poner NUEVO)
☐ Spectrum cinta ☐ Amstrad cinta ☐ Spectrum disco ☐ Amstrad disco
☐ Cinta MSX ☐ Disco MSX ☐ PC 5¼ ☐ PC 3½
Gastos de envío 200 ptas.



ESTE MES: SIMULADOR PROFESIONAL DE TENIS

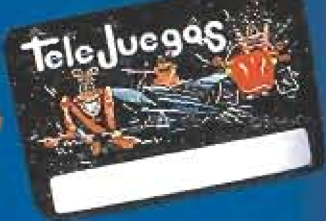






¡¡ DE ESTA PAGINA NO PUEDES PASAR !!

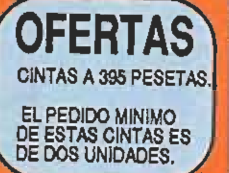




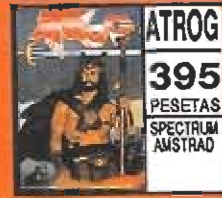
OFERTAS

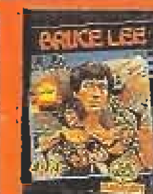
CINTAS A 395 PESETAS.

EL PEDIDO MINIMO DE ESTAS CINTAS ES DE DOS UNIDADES.







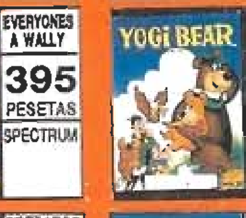








- 500 C.C. GRAND PRIX — 395 PESETAS — AMSTRAD
- 4 SOCCER — 395 PESETAS — AMSTRAD, COMMODORE
- ATROG — 395 PESETAS — SPECTRUM, AMSTRAD
- ARMY MOVES — 395 PESETAS — SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE, MSX
- ALIEN 8 — 395 PESETAS — SPECTRUM, AMSTRAD
- BRUCE LEE — 395 PESETAS — SPECTRUM, AMSTRAD, MSX
- BOBSLEIGHT — 395 PESETAS — SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE
- BOLOS 10 FRAME — 395 PESETAS — SPECTRUM, AMSTRAD, MSX

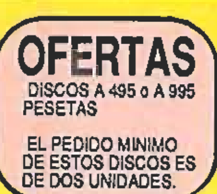







- DUSTIN — 395 PESETAS — SPECTRUM, AMSTRAD, MSX
- EL CID — 395 PESETAS — SPECTRUM, AMSTRAD, MSX
- EVERYONES A WALLY — 395 PESETAS — SPECTRUM
- EL OSO YOGUI — 395 PESETAS — SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE
- FREDDY HARDEST — 395 PESETAS — SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE, MSX
- GAME OVER — 395 PESETAS — SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE, MSX
- HOMBRE LOBO EN LONDRES — 395 PESETAS — SPECTRUM, AMSTRAD
- HOWARD EL PATO — 395 PESETAS — SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE
- JAQUE MATE — 395 PESETAS — MSX









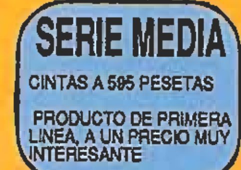



- PACMANIA — 395 PESETAS — SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE, MSX
- PAK LUCAS FILM — 395 PESETAS — SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE
- PREDATOR — 395 PESETAS — AMSTRAD, COMMODORE
- QUARTET — 395 PESETAS — SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE
- RAMBO 2 — 395 PESETAS — SPECTRUM, AMSTRAD
- REX HARD — 395 PESETAS — SPECTRUM, AMSTRAD, MSX
- RENAUD — 395 PESETAS — SPECTRUM, AMSTRAD
- S.D.I. — 395 PESETAS — SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE
- SUPER SPRINT — 395 PESETAS — SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE

OFERTAS

DISCOS A 495 o A 995 PESETAS

EL PEDIDO MINIMO DE ESTOS DISCOS ES DE DOS UNIDADES.











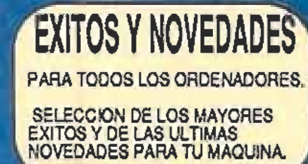
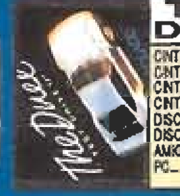
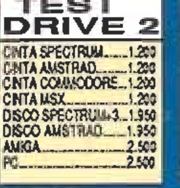


- FRONTIERS — 495 PESETAS — DISCO SPECTRUM, DISCO AMSTRAD
- B.RUNNER + R.H.SHOW. — 495 PESETAS — DISCO AMSTRAD
- MARADONA FUTBOL — 495 PESETAS — DISCO AMSTRAD
- PEPE MULETAS — 495 PESETAS — DISCO AMSTRAD
- DWARF — 495 PESETAS — DISCO AMSTRAD
- GAME MAKER — 495 PESETAS — DISCO SPECTRUM
- TRAZ — 495 PESETAS — DISCO SPECTRUM, DISCO AMSTRAD
- PLASMATRON — 495 PESETAS — DISCO AMSTRAD

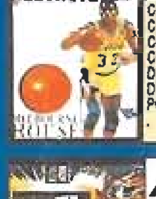
SERIE MEDIA

CINTAS A 595 PESETAS

PRODUCTO DE PRIMERA LINEA, A UN PRECIO MUY INTERESANTE







- PASSING SHOT — 595 PESETAS — SPECTRUM
- ALTERED BEAST — 595 PESETAS — SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE, MSX
- PUB GAMES — 595 PESETAS — SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE
- GHOST BUSTERS 2 — 595 PESETAS — SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE, MSX
- PARIS DAKAR — 595 PESETAS — SPECTRUM, AMSTRAD, MSX
- PLATOON — 595 PESETAS — SPECTRUM, AMSTRAD
- COMBAT SCHOOL — 595 PESETAS — SPECTRUM, AMSTRAD
- POWER DRIFT — 595 PESETAS — SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE, MSX

EXITOS Y NOVEDADES

PARA TODOS LOS ORDENADORES.

SELECCION DE LOS MAYORES EXITOS Y DE LAS ULTIMAS NOVEDADES PARA TU MAQUINA.




TEST DRIVE 2: CINTA SPECTRUM 1.200, CINTA AMSTRAD 1.200, CINTA COMMODORE 1.200, CINTA MSX 1.200, DISCO SPECTRUM+3 1.950, DISCO AMSTRAD 1.950, AMIGA 2.500, PC 2.500

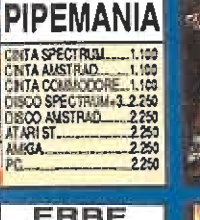
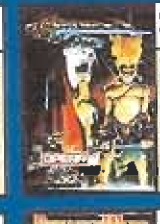
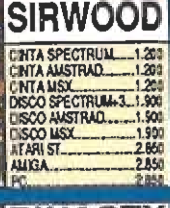
SHINOBI: CINTA SPECTRUM 1.200, CINTA AMSTRAD 1.200, CINTA COMMODORE 1.200, CINTA MSX 1.200, DISCO SPECTRUM+3 1.950, DISCO AMSTRAD 1.950, ATARI ST 2.500, AMIGA 2.500

DRO ITALIA 90: CINTA SPECTRUM 1.200, CINATA AMSTRAD 1.200, CINTA COMMODORE 1.200, CINTA MSX 1.200, DISCO SPECTRUM+3 1.950, DISCO AMSTRAD 1.950, AMIGA 2.500, PC 2.500

BASKETBALL MAGIC JOHNSON: CINTA SPECTRUM 1.200, CINTA AMSTRAD 1.200, CINTA COMMODORE 1.200, CINTA MSX 1.200, DISCO SPECTRUM+3 1.950, DISCO AMSTRAD 1.950, PC 2.500

DOBLE DRAGON 2: CINTA SPECTRUM 1.200, CINTA AMSTRAD 1.200, CINTA COMMODORE 1.200, CINTA MSX 1.200, DISCO SPECTRUM+3 1.950, DISCO AMSTRAD 1.950, ATARI ST 2.500, AMIGA 2.500, PC 2.500

NINJA WARRIORS: CINTA SPECTRUM 1.200, CINTA AMSTRAD 1.200, CINTA COMMODORE 1.200, DISCO SPECTRUM+3 1.950, DISCO AMSTRAD 1.950, ATARI ST 2.500, AMIGA 2.500








KUNG FU: CINTA SPECTRUM 1.200, CINTA AMSTRAD 1.200, CINTA MSX 1.200, DISCO SPECTRUM+3 1.950, DISCO AMSTRAD 1.950, PC 2.500

SIMMULADOR DE TENNIS: CINTA SPECTRUM 1.200, CINTA AMSTRAD 1.200, CINTA MSX 1.200, DISCO SPECTRUM+3 1.950, DISCO AMSTRAD 1.950, DISCO MSX 1.950, PC 2.500

THE CYCLES: CINTA SPECTRUM 1.200, CINTA AMSTRAD 1.200, DISCO SPECTRUM+3 1.950, DISCO AMSTRAD 1.950, ATARI ST 2.500, PC 2.500

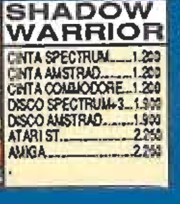
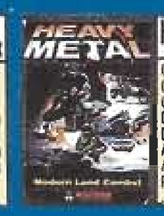
PAK COLECCION DINAMIC 90: CINTA SPECTRUM 1.450, CINTA AMSTRAD 1.450, CINTA MSX 1.450, DISCO SPECTRUM+3 2.500, DISCO AMSTRAD 2.500, DISCO MSX 2.500, PC (otros 5 titulos) 3.500

METAL ACTION: CINTA SPECTRUM 1.450, CINTA AMSTRAD 1.450, CINTA COMMODORE 1.450, CINTA MSX 1.450, DISCO SPECTRUM+3 1.950, DISCO AMSTRAD 1.950, DISCO MSX 1.950

JACK NICKLAUS GOLF: CINTA AMSTRAD 1.500, CINTA COMMODORE 1.500, DISCO AMSTRAD 2.500, AMIGA 2.500, PC 2.500

DEFENDERS OF THE EARTH: CINTA SPECTRUM 1.200, CINTA AMSTRAD 1.200, CINTA COMMODORE 1.200, DISCO SPECTRUM+3 2.250, DISCO AMSTRAD 2.250, ATARI ST 2.450, AMIGA 2.450, PC 2.450






PIPEMANIA: CINTA SPECTRUM 1.100, CINTA AMSTRAD 1.100, CINTA COMMODORE 1.100, DISCO SPECTRUM+3 2.250, DISCO AMSTRAD 2.250, ATARI ST 2.250, AMIGA 2.250, PC 2.250

SIRWOOD: CINTA SPECTRUM 1.200, CINTA AMSTRAD 1.200, CINTA MSX 1.200, DISCO SPECTRUM+3 1.900, DISCO AMSTRAD 1.900, DISCO MSX 1.900, ATARI ST 2.850, AMIGA 2.850, PC 2.850

VENDETTA: CINTA SPECTRUM 1.200, CINTA AMSTRAD 1.200, CINTA COMMODORE 1.200, DISCO AMSTRAD 1.900, ATARI ST 2.250, AMIGA 2.250

NINJA SPIRIT: CINTA SPECTRUM 1.200, CINTA AMSTRAD 1.200, CINTA COMMODORE 1.200, DISCO AMSTRAD 1.900, ATARI ST 2.250, AMIGA 2.250

5 EXITOS DE OPERA: CINTA SPECTRUM 1.350, CINTA AMSTRAD 1.350, CINTA MSX 1.350, DISCO AMSTRAD 2.250, PC 3.250

MUNDIALES DE FUTBOL: CINTA SPECTRUM 1.200, CINTA AMSTRAD 1.200, CINTA MSX 1.200, DISCO SPECTRUM+3 1.900, DISCO AMSTRAD 1.900, DISCO MSX 1.900, PC 2.500

POLE 500 C.C.: CINTA SPECTRUM 1.200, CINTA AMSTRAD 1.200, CINTA MSX 1.200, DISCO SPECTRUM+3 1.900, DISCO AMSTRAD 1.900, DISCO MSX 1.900, ATARI ST 2.850, AMIGA 2.850, PC 2.850

ERBE ITALIA 90: CINTA SPECTRUM 1.200, CINTA AMSTRAD 1.200, CINTA COMMODORE 1.200, DISCO SPECTRUM+3 1.900, DISCO AMSTRAD 1.900, ATARI ST 2.250, AMIGA 2.250, PC 2.250

DINASTY WARS: CINTA SPECTRUM 1.200, CINTA AMSTRAD 1.200, CINTA COMMODORE 1.200, DISCO SPECTRUM+3 1.900, DISCO AMSTRAD 1.900, ATARI ST 2.250, AMIGA 2.250

SHADOW WARRIOR: CINTA SPECTRUM 1.200, CINTA AMSTRAD 1.200, CINTA COMMODORE 1.200, DISCO SPECTRUM+3 1.900, DISCO AMSTRAD 1.900, ATARI ST 2.250, AMIGA 2.250

HEAVY METAL: CINTA SPECTRU 1.200, CINTA AMSTRAD 1.200, CINTA COMMODORE 1.200, DISCO SPECTRUM+3 1.900, DISCO AMSTRAD 1.900, ATARI ST 1.900, AMIGA 2.250, PC 2.250

BLACK TIGER: CINTA SPECTRUM 1.200, CINTA AMSTRAD 1.200, CINTA COMMODORE 1.200, DISCO SPECTRUM+3 1.900, DISCO AMSTRAD 1.900, ATARI ST 2.250, AMIGA 2.250

MAD MIX GAME 2: CINTA SPECTRUM 1.200, CINTA AMSTRAD 1.200, CINTA MSX 1.200, DISCO SPECTRUM+3 1.900, DISCO AMSTRAD 1.900

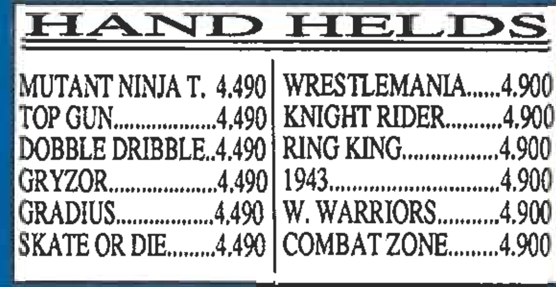
PAK GENIAL: CINTA SPECTRUM 1.200, CINTA AMSTRAD 1.200, CINTA COMMODORE 1.200, CINTA MSX 1.200, DISCO SPECTRUM+3 1.300, DISCO AMSTRAD 1.900

MSX



- GUARDICS — 1.990 PESETAS
- DEEP FOREST — 1.990 PESETAS
- AMERICAN TRUCK — 1.990 PESETAS
- DUNKSHOT — 3.900 PESETAS
- RASTAN — 3.900 PESETAS
- FANTASM SOLDIER — 3.900 PESETAS
- IKARI WARRIORS — 3.900 PESETAS
- GARIVO KING — 3.900 PESETAS
- ELEVATOR ACTION — 3.900 PESETAS
- MAZE OF GALIOUS — 4.900 PESETAS





HAND HELDS

MUTANT NINJA T.	4.490	WRESTLEMANIA	4.900
TOP GUN	4.490	KNIGHT RIDER	4.900
DOBBLE DRIBBLE	4.490	RING KING	4.900
GRYZOR	4.490	1943	4.900
GRADIUS	4.490	W. WARRIORS	4.900
SKATE OR DIE	4.490	COMBAT ZONE	4.900

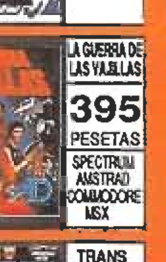




¡¡ DE ESTA PAGINA NO PUEDES PASAR !!




- BATTLE CHOPPER — 395 PESETAS — MSX
- BUBBLE GHOST — 395 PESETAS — AMSTRAD
- BMX — 395 PESETAS — SPECTRUM, AMSTRAD
- CAPITAN SEVILLA — 395 PESETAS — SPECTRUM, AMSTRAD, MSX
- CHUBBY GRISTLE — 395 PESETAS — SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE
- CRAZY CARS 1 — 395 PESETAS — SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE
- DAN DARE COLECTION — 395 PESETAS — SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE
- DANDY — 395 PESETAS — SPECTRUM, AMSTRAD
- DEFCOM — 395 PESETAS — SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE


- LA CORONA — 395 PESETAS — SPECTRUM, AMSTRAD
- LA GUERRA DE LAS VAJILLAS — 395 PESETAS — SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE, MSX
- LOS PAJAROS DE BANGKOK — 395 PESETAS — SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE, MSX
- MEGANOVA — 395 PESETAS — SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE, MSX
- MIAMI VICE — 395 PESETAS — SPECTRUM, AMSTRAD
- NIGHT SHADE — 395 PESETAS — SPECTRUM, AMSTRAD, MSX
- LA OCA — 395 PESETAS — SPECTRUM, AMSTRAD
- PAK TELECUATRO — 395 PESETAS — SPECTRUM
- PAK BOB MORANE — 395 PESETAS — AMSTRAD

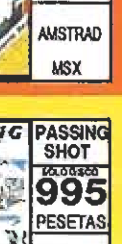








- TRIO — 395 PESETAS — SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE
- TRANS FORMERS — 395 PESETAS — COMMODORE
- TENNIS 3 D — 395 PESETAS — AMSTRAD
- TURBO CUP — 395 PESETAS — SPECTRUM, AMSTRAD
- TURBO GIRL — 395 PESETAS — SPECTRUM, AMSTRAD, MSX
- T.T.RACER — 395 PESETAS — AMSTRAD, MSX
- UCHI MATA — 395 PESETAS — SPECTRUM, AMSTRAD, MSX
- X - 15 — 395 PESETAS — COMMODORE
- 747 FLIGHT SIMULATOR — 395 PESETAS — MSX






- AFTER BURNER — SOLO DISCO — 995 PESETAS — DISCO AMSTRAD
- SNOKER — SOLO DISCO — 995 PESETAS — DISCO AMSTRAD
- PAK XAM — SOLO DISCO — 995 PESETAS — DISCO AMSTRAD
- PINBALL + DELTA — SOLO DISCO — 995 PESETAS — DISCO AMSTRAD
- DOBLE DRAGON 1 — SOLO DISCO — 995 PESETAS — DISCO SPECTRUM, DISCO AMSTRAD
- PASSING SHOT — SOLO DISCO — 995 PESETAS — DISCO AMSTRAD
- LO MEJOR DE DINAMIC — SOLO DISCO — 995 PESETAS — DISCO SPECTRUM, DISCO AMSTRAD
- PACMANIA — SOLO DISCO — 995 PESETAS — DISCO AMSTRAD
- PROHIBITION — SOLO DISCO — 995 PESETAS — DISCO SPECTRUM, DISCO AMSTRAD

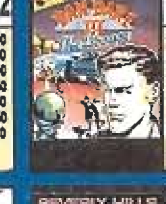




- NAVY MOVES — 595 PESETAS — SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE, MSX
- ASPAR — 595 PESETAS — SPECTRUM, AMSTRAD, MSX
- AFTER THE WAR — 595 PESETAS — SPECTRUM, AMSTRAD, MSX
- DOBLE DRAGON 1 — 595 PESETAS — SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE, MSX
- PAK LO MEJOR DE DINAMIC — 595 PESETAS — SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE, MSX
- PAK XAM — 595 PESETAS — SPECTRUM, AMSTRAD
- PAK XAM MSX — 595 PESETAS — MSX
- PAK SPORTS — 595 PESETAS — SPECTRUM
- TETRIS — 595 PESETAS — SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE, MSX






SKATE OR DIE
CINTA SPECTRUM 1.200 · CINTA AMSTRAD 1.200 · CINTA COMMODORE 1.200 · DISCO SPECTRUM+3 1.950 · DISCO AMSTRAD 1.950 · PC 2.500

COZUMEL
CINTA SPECTRUM 1.200 · CINTA AMSTRAD 1.200 · CINTA COMMODORE 1.200 · DISCO SPECTRUM+3 1.950 · DISCO AMSTRAD 1.950 · DISCO MSX 1.950 · ATARI ST 2.500 · AMIGA 2.500 · PC 2.500

MORTADELO 2
CINTA SPECTRUM 1.200 · CINTA AMSTRAD 1.200 · CINTA MSX 1.200 · DISCO SPECTRUM+3 1.950 · DISCO AMSTRAD 1.950 · DISCO MSX 1.950 · PC 2.500

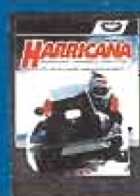
DAN DARE 3
CINTA SPECTRUM 1.200 · CINTA AMSTRAD 1.200 · CINTA COMMODORE 1.200 · DISCO SPECTRUM+3 1.950 · DISCO AMSTRAD 1.950 · ATARI ST 2.500 · PC 2.500

CHUCK YEAGERS
CINTA SPECTRUM 1.200 · CINTA AMSTRAD 1.200 · CINTA COMMODORE 1.200 · CINTA MSX 1.200 · DISCO SPECTRUM+3 1.950 · DISCO AMSTRAD 1.950 · PC (nueva version) 5.000

CONTINENTAL CIRCUS
CINTA SPECTRUM 1.200 · CINTA AMSTRAD 1.200 · CINTA COMMODORE 1.200 · CINTA MSX 1.200 · DISCO SPECTRUM+3 1.950 · DISCO AMSTRAD 1.950 · ATARI ST 2.500 · AMIGA 2.500

CAPITAN TRUENO
CINTA SPECTRUM 1.200 · CINTA AMSTRAD 1.200 · CINTA MSX 1.200 · DISCO SPECTRUM+3 1.950 · DISCO AMSTRAD 1.950 · DISCO MSX 1.950 · PC 2.500






ANCIENT BATTLES
CINTA SPECTRUM 1.200 · CINTA AMSTRAD 1.200 · DISCO SPECTRUM+3 2.250 · DISCO AMSTRAD 2.250 · PC 2.450

MANCHESTER UNITED
CINTA SPECTRUM 1.200 · CINTA AMSTRAD 1.200 · CINTA COMMODORE 1.200 · DISCO SPECTRUM+3 2.250 · DISCO AMSTRAD 2.250 · ATARI ST 2.450 · AMIGA 2.450 · PC 2.450

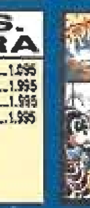
KICK OFF 2
CINTA SPECTRUM 1.200 · CINTA AMSTRAD 1.200 · CINTA COMMODORE 1.200 · DISCO SPECTRUM+3 2.250 · DISCO AMSTRAD 2.250 · ATARI ST 3.995 · AMIGA 3.995

SUPERDETECTIVE EN HOLLYWOOD
CINTA SPECTRUM 1.350 · CINTA AMSTRAD 1.350 · CINTA COMMODORE 1.350 · DISCO SPECTRUM+3 2.450 · DISCO AMSTRAD 2.450 · ATARI ST 3.995 · AMIGA 3.995 · PC 3.995

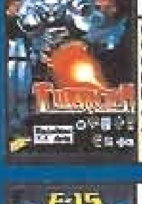
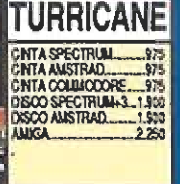
PINBALL MAGIC
CINTA AMSTRAD 875 · DISCO AMSTRAD 2.250 · ATARI ST 2.250 · PC 2.250

HARRICANA
CINTA AMSTRAD 1.100 · DISCO AMSTRAD 1.995 · ATARI ST 2.250 · AMIGA 2.250

COLOSSUS CHESS
CINTA SPECTRUM 1.100 · CINTA AMSTRAD 1.100 · CINTA COMMODORE 1.100 · CINTA MSX 1.100 · DISCO SPECTRUM+3 2.400 · DISCO AMSTRAD 2.400 · ATARI ST 2.950 · AMIGA 2.950 · PC 2.950





H.M.S. COBRA
CINTA AMSTRAD 1.095 · DISCO AMSTRAD 1.995 · ATARI ST 1.995 · PC 1.995

RAINBOW ISLAND
CINTA SPECTRUM 975 · CINTA AMSTRAD 975 · CINTA COMMODORE 975 · DISCO SPECTRUM+3 1.900 · DISCO AMSTRAD 1.900 · ATARI ST 2.250 · AMIGA 2.250

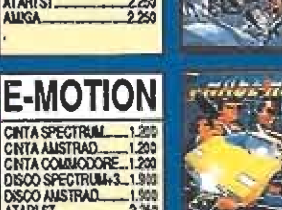
GHOSTS AND GHOULS
CINTA SPECTRUM 975 · CINTA AMSTRAD 975 · CINTA COMMODORE 975 · DISCO SPECTRUM+3 1.900 · DISCO AMSTRAD 1.900 · ATARI ST 2.250 · AMIGA 2.250

JUNGLE WARRIORS
CINTA SPECTRUM 975 · CINTA AMSTRAD 975 · CINTA MSX 975 · DISCO SPECTRUM+3 1.900 · DISCO AMSTRAD 1.900

KLAX
CINTA SPECTRUM 975 · CINTA AMSTRAD 975 · CINTA COMMODORE 975 · CINTA MSX 975 · DISCO SPECTRUM+3 1.900 · DISCO AMSTRAD 1.900 · ATARI ST 2.250 · AMIGA 2.250

TURRICANE
CINTA SPECTRUM 975 · CINTA AMSTRAD 975 · CINTA COMMODORE 975 · DISCO SPECTRUM+3 1.900 · DISCO AMSTRAD 1.900 · AMIGA 2.250

IMPOSSAMOLE
CINTA SPECTRUM 975 · CINTA AMSTRAD 975 · CINTA COMMODORE 975 · DISCO SPECTRUM+3 1.900 · DISCO AMSTRAD 1.900 · ATARI ST 2.250 · AMIGA 2.250






RAM
CINTA SPECTRUM 1.200 · CINTA AMSTRAD 1.200 · CINTA MSX 1.200 · DISCO SPECTRUM+3 1.900 · DISCO AMSTRAD 1.900

CYBERBALL
CINTA SPECT. (128 K) 1.200 · CINTA AMSTRAD 1.200 · DISCO SPECTRUM+3 1.900 · DISCO AMSTRAD 1.900 · ATARI ST 2.250 · AMIGA 2.250

E-MOTION
CINTA SPECTRUM 1.200 · CINTA AMSTRAD 1.200 · CINTA COMMODORE 1.200 · DISCO SPECTRUM+3 1.900 · DISCO AMSTRAD 1.900 · ATARI ST 2.250 · AMIGA 2.250 · PC 2.250

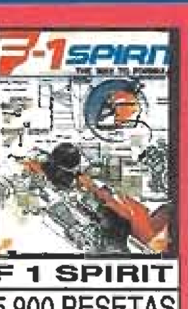
CHASE H.Q.
CINTA SPECTRUM 1.200 · CINTA AMSTRAD 1.200 · CINTA COMMODORE 1.200 · CINA MSX 1.200 · DISCO SPECTRUM+3 1.900 · DISCO AMSTRAD 1.900 · ATARI ST 2.250 · AMIGA 2.250

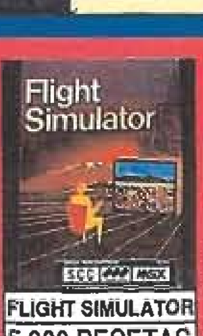
VIAJE AL CENTRO DE LA TIERRA
CINTA SPECTRUM 1.200 · CINTA AMSTRAD 1.200 · CINTA MSX 1.200 · DISCO SPECTRUM+3 1.900 · DISCO AMSTRAD 1.900 · PC 3.995

F-15
CINA SPECTRUM 1.350 · CINTA AMSTRAD 1.350 · CINTA COMMODORE 1.350 · DISCO SPECTRUM 1.900 · DISCO AMSTRAD 1.900 · ATARI ST 3.900 · AMIGA 3.900 · PC 3.900

PAK A TODA MAQUINA
CINTA SPECTRUM 1.350 · CINTA AMSTRAD 1.350 · CINTA COMMODORE 1.350 · CINTA MSX 1.350 · DISCO SPECTRUM+3 2.250 · DISCO AMSTRAD 2.250



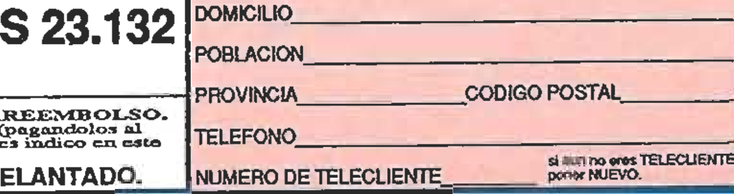





- R-TYPE — 3.900 PESETAS
- NEMESIS 1 — 4.900 PESETAS
- U.S.A.S. — 4.900 PESETAS
- F 1 SPIRIT — 5.900 PESETAS
- KINGS VALLEY 2 — 5.900 PESETAS
- FLIGHT SIMULATOR — 5.900 PESETAS
- NEMESIS 2 — 5.900 PESETAS
- SALAMANDER — 5.900 PESETAS

MAS CARTUCHOS DE MSX

TOPPLE ZIP (solo MSX 2)	1.900	CITY CONECTION	3.900
SKY JAGUAR	3.900	DRUID (solo MSX 2)	3.900
KONAMI GOLF	3.900	NIGHTSHADE	3.900
KONAMI TENNIS	3.900	SKRAMBLE F. (solo MSX 2)	3.900
SUPER TRIORN (solo MSX 2)	3.900	PENGUIN ADVENTURE	4.900
ANDROGINUS (solo MSX 2)	3.900	NEMESIS 3	6.900




RECORTA Y ENVIA ESTE CUPON A:
TELEJUEGOS
AP. DE CORREOS 23.132
MADRID

FORMA DE PAGO: CONTRARREEMBOLSO.
Si, deseo recibir contrarreembolso (pagandolos al recibir el paquete), los juegos que les indico en este cupon de pedido.
NO MANDE DINERO POR ADELANTADO.

NOMBRE ____
APELLIDOS ____
DOMICILIO ____
POBLACION ____
PROVINCIA ____ CODIGO POSTAL ____
TELEFONO ____
NUMERO DE TELECLIENTE ____ si aun no eres TELECLIENTE poner NUEVO.

MODELO DE ORDENADOR
- ☐ CINTA SPECTRUM
- ☐ CINTA AMSTRAD
- ☐ CINTA COMMODORE
- ☐ CINTA MSX
- ☐ ATARI ST.
- ☐ AMIGA
- ☐ DISCO SPECTRUM
- ☐ DISCO AMSTRAD CPC 6128
- ☐ DISCO MSX
- ☐ PC DE 5.25
- ☐ PC DE 3.5

Marcar el modelo de ordenador para el que se quieren recibir los juegos, y el sistema (cinta o disco). Gracias.

TITULOS	PRECIO
GASTOS DE ENVIO	200
TOTAL	

LIBROS

GUÍAS DE CONSULTA

IBM PS/2 CARACTERÍSTICAS Y CONFIGURACIONES



136 págs. 1.060 ptas.

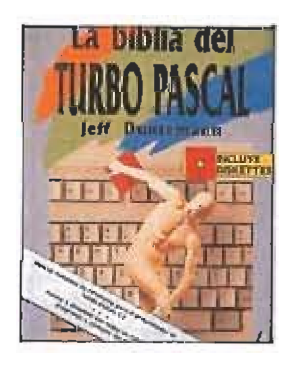
Un pequeño libro que nos introduce completamente en el fabuloso mundo de los últimos modelos de IBM. Estructurado como si fuera un manual del usuario comienza por lo más simple y termina aclarando una serie de conceptos básicos para la comprensión de lo que es un ordenador. Todo de una forma amena y clara. Su sencillez le hacen especialmente recomendado para ti que acabas de adquirir un compatible PS/2.

José M.ª de Blas ***

Anaya | NIVEL «I»

PROGRAMACIÓN

LA BIBLIA DEL TURBO-PASCAL



948 págs. 7.420 ptas.

El Pascal es uno de los lenguajes con más futuro dentro de la programación. Si tu objetivo es conocerlo a fondo seguramente necesites, tarde o temprano, la ayuda de este manual. Dividido en tres partes y acompañado por dos diskettes comienza desde un nivel elemental hasta llegar a enseñarnos la utilización del compilador de Pascal más conocido: Turbo Pascal 5.0 de Borland Int. Un libro muy completo que te ayudará a desvelar los secretos de esta potente herramienta de trabajo.

Jeff Duntemann ****

Anaya | NIVEL «C»

•PÉSIMO ••FLOJO •••NORMAL ••••BUENO •••••MUY BUENO

NIVEL I: INICIACIÓN NIVEL C: CON CONOCIMIENTOS NIVEL E: PARA EXPERTOS

DISNEY SOFTWARE

Durante el pasado mes de junio, en París, asistimos al nacimiento de un nuevo sello de software. Su nombre, sin duda, os resultará muy familiar y era lógico, hasta cierto punto, prever su aparición en el mercado, pues ha habido ya algunos vínculos con este sector. Hablamos de Disney Software, una nueva división de los superpoderosos Estudios Disney que, a partir de ahora, realizará la adaptación a nuestros ordenadores de las producciones de este "gigante" de la industria del entretenimiento.

El nuevo reto de DISNEYLANDIA

Una instantánea que hará historia. De izquierda a derecha: Michel Bussac, Director Nathan Software, Dominique Bourse, Herve Caen, Director de Titus, Pierre Sismann, Director de Disney France y Christophe Vital Durand, Director de marketing de Nathan Software.

Dominique Bourse, Director de desarrollo de Disney Company en Francia en un momento de la presentación de la nueva compañía.

No es este el primer contacto que Disney mantiene con el mundo del software, ya que algunos de sus títulos o personajes han desfilado por las pantallas de nuestros ordenadores, licenciados por otras compañías —los ejemplos más recientes son «Who frame Roger Rabbit» («Quién engañó a Roger Rabbit»), «The Jungle Book» («El Libro de la Selva»), «Oliver & Company» («Oliver y compañía») de Coktel Vision o «Mickey Mouse» de Gremlin—, sin embargo, si es su aproximación más directa a este sector. Disney Software es ya una realidad con identidad propia.

A la pregunta de por qué Disney ha esperado hasta ahora, cuando el software de entretenimiento cumple su mayoría de edad, para comenzar su andadura en el terreno del software, Dominique Bourse, director de desarrollo de Disney Company en Francia, nos responde: «Nuestra empresa es demasiado importante como para permitirnos un paso en falso. En estos momentos, Disney está en condiciones de añadir una nueva rama a su industria de entretenimiento, como ha hecho en otras ocasiones con el cine, los parques de atracciones, los cuentos y libros infantiles, el vídeo, la música, etc.»

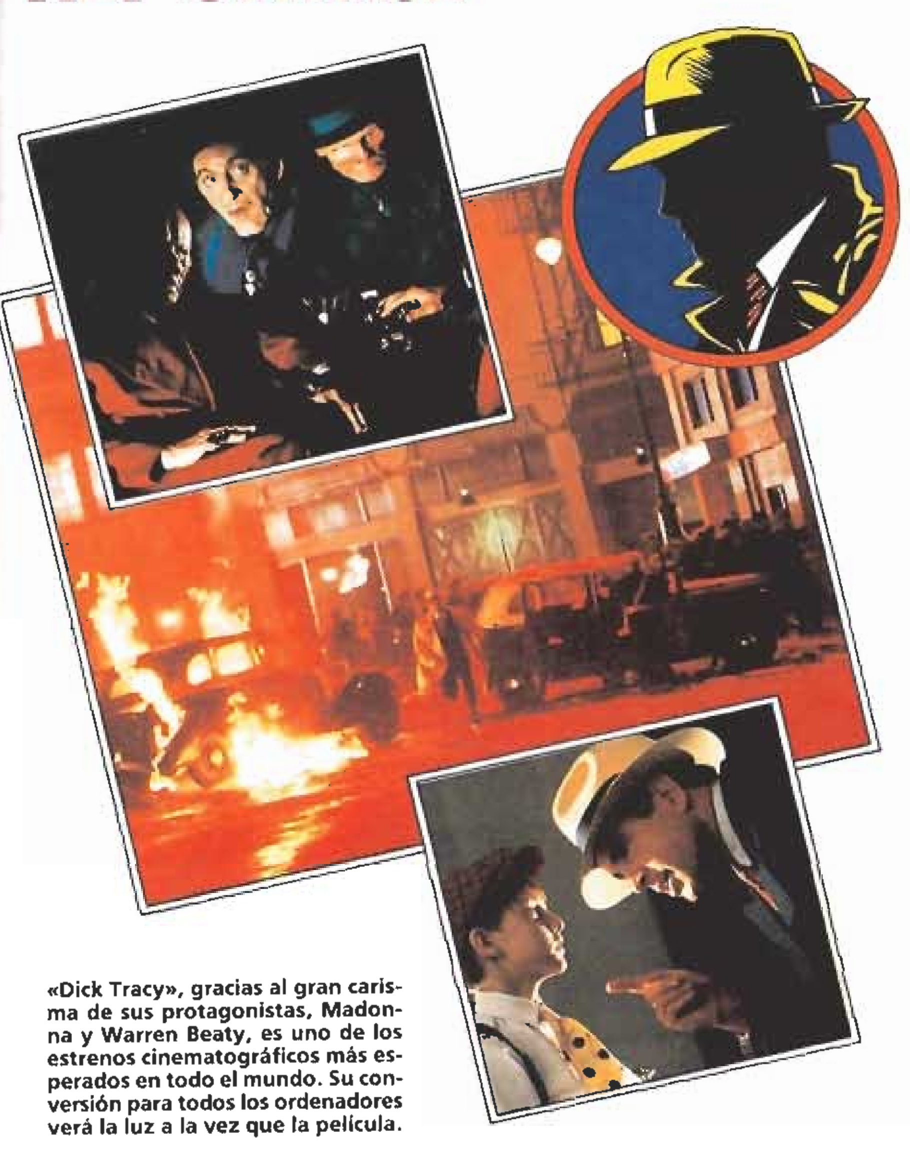
El software pasa ahora a integrarse como miembro de pleno derecho en el perfecto engranaje de Disneylandia. Nada puede dejarse al azar en esta poderosa máquina que mueve anualmente un volumen de dinero que supera el presupuesto nacional de muchos países. Disney Software nace del acuerdo firmado entre tres grandes nombres de reconocido prestigio: la compañía Walt Disney, Nathan Software, distribuidores en Francia y líderes en el desarrollo de software educativo y de creatividad y Titus, de sobra conocidos por todos vosotros como autores de grandes producciones del software francés.

Es lógico también deducir, teniendo en cuenta las compañías que han dado vida al nuevo sello, que Disney Software abarcará tres líneas diferentes de producto. Por una parte títulos educativos, por otra programas de creación y por último juegos basados en películas.

Dentro de los educativos verán la luz el próximo mes de septiembre cuatro títulos editados para Spectrum, Amstrad, Commodore, Atari St, Amiga y Pc, basados en personajes tan populares como Goofy, Mickey Mouse o el Pato Donald. La línea creativa, que incluirá títulos para realizar animaciones o de diseño, verá la luz solamente en los formatos de Atari, Amiga y Pc, y editará desde septiembre a marzo del próximo año dos programas «The Animation Studio» para dar vida en la pantalla a los personajes de Disney y «Dick Tracy print kit» una utilidad de dibujo basada en el estreno más fuerte de la productora este año. Los juegos propiamente dichos, que también serán producidos para los ordenadores tanto de ocho como de 16 bits, abarcan tres grandes lanzamientos: «Dick Tracy» la conversión de la película protagonizada por Madonna, «Duck Tales», también adaptación de su homóloga de la pantalla grande y «Arachnophobia» una divertida recreación de un espeluznante tema: la llegada a Estados Unidos de una peligrosa plaga de arañas.

Disney Europa tiene su central en Francia habida cuenta de que fue el primer país europeo en establecer su delegación. Su director de desarrollo nos comenta: «ha llegado el momento de crear una división de software. Toda la experiencia en marketing, comunicación, creatividad, producción, etc. que hemos ido adquiriendo a lo largo de muchos años de intenso trabajo (se celebra ahora el 60 aniversario del nacimiento de Disney) en las muy diversas áreas que integran esta multinacional se pone ahora al servicio de Disney Software».

Al hilo de estas declaraciones nos surgen algunas incógnitas ¿No corre el riesgo el producto Disney de ser catalogado, de forma apresurada, como un



«Dick Tracy», gracias al gran carisma de sus protagonistas, Madonna y Warren Beaty, es uno de los estrenos cinematográficos más esperados en todo el mundo. Su conversión para todos los ordenadores verá la luz a la vez que la película.

UN GIGANTESCO ROMPECABEZAS

«Dick Tracy» además de ser uno de los grandes lanzamientos de la nueva compañía de software, será sin duda uno de los grandes estrenos cinematográficos de la temporada. Con Warren Beaty y Madonna como protagonistas, el primero es además el director del film, y la colaboración al cincuenta por ciento de los estudios Disney y la productora de George Lucas, Lucasfilm, el éxito parece estar garantizado de antemano, aunque todavía nadie parece conocer lo que nos deparará debido al halo de misterio que ha acompañado al rodaje.

Cada una de las personas que trabajan en esta superproducción ha recibido el encargo de iluminar, decorar, fotografiar, rodar, animar, etc... una porción de la misma. A estas alturas, cuando la película está recibiendo los últimos retoques, sólo Warren Beaty conoce con exactitud el guión de la película, el verdadero significado de este fabuloso rompecabezas, y esto es así porque la trama de la misma es, según parece, uno de los platos fuertes de la misma (aunque no el único) y Beaty se esfuerza a toda costa en no perder esta importante baza. Si se conociese el argumento se perdería la gran espectación que está levantando la película. De hecho sólo se sabe que ésta se basa en el conocido detective que durante los años cincuenta protagonizó uno de los cómic de más difusión en los Estados Unidos y que se intenta reproducir —al igual que en el juego— la estética del comic, manteniendo un colorido semejante al original. El guión por el contrario es inédito, ya que no está adaptado de las aventuras impresas del detective, aunque, por supuesto, se intente respetar la esencia del personaje.

Warren Beaty va a revisar personalmente el software basado en la película, del mismo modo que ocurrió cuando Michael Jackson supervisó directamente en «Moonwalker» la producción de U.S.Gold. Esto no parece ser un contratiempo ya que el nuevo sello de Disney ha aclarado que va a apostar, en todo momento, por la calidad y cualquier esfuerzo será poco a su juicio. Esperemos que así sea.

producto de consumo infantil? ¿Hasta qué punto se beneficia el soft que se va a producir del nombre Disney? En Alemania, por ejemplo, Disney no es ahora muy popular, o por lo menos no tanto como lo es en Francia (la Disneylandia de Europa está en las cercanías de París) y en todo caso, se corre el riesgo de asociar el nombre de Disney con el de productos demasiado infantiles. El responsable de la multinacional se muestra tranquilo y convencido de lo contrario: «Cada producto será profundamente personalizado. En la línea de software educativo basada en personajes como Goofy, Donald o Mickey, estos aparecerán lógicamente apoyados y reforzados por el nombre Disney, además así queda bastante claro el público a que van dirigidos; sin embargo, en otros títulos como «Dick Tracy» o «Arachnophobia» la campaña girará en torno a sus propios argumentos o a los directores o actores que los han dado vida en la gran pantalla.

Disney apuesta por el software y que por lo que hemos tenido ocasión de comprobar, Disney apuesta siempre sobre seguro. Disney Software no podía empezar con mejor pie. ■

Domingo Gómez

Diviértete el TRIPLE con estos supertítulos...

CAZAFANTASMAS II

POWER DRIFT

Awaken the beast within you..

ALTERED BEAST

TRIPLE

ACTIVISION

SEGA

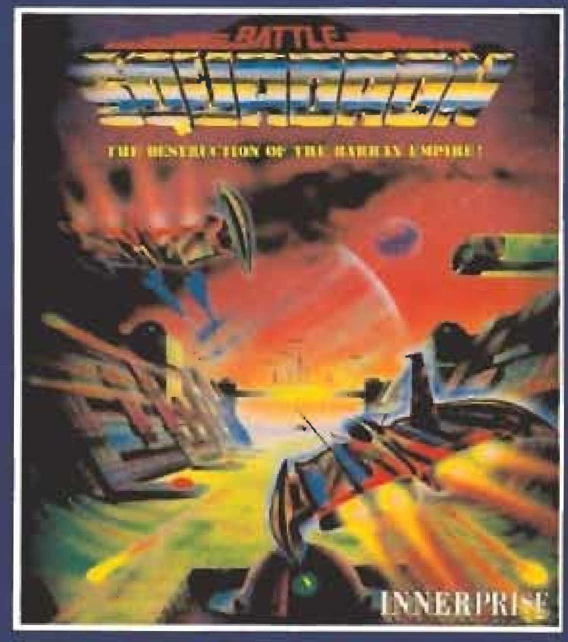
POR SOLO 1.800 Ptas.

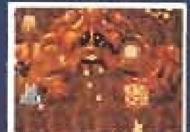
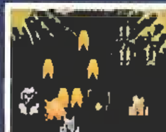
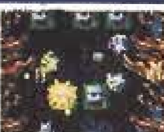
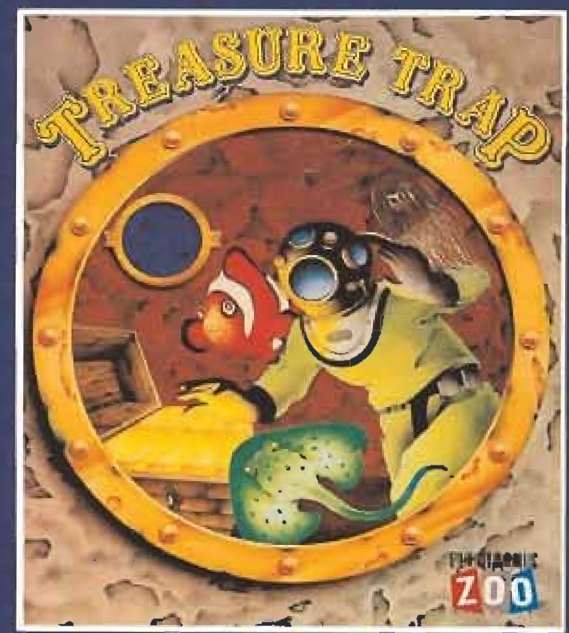
...a un fantástico precio

MCM SOFTWARE

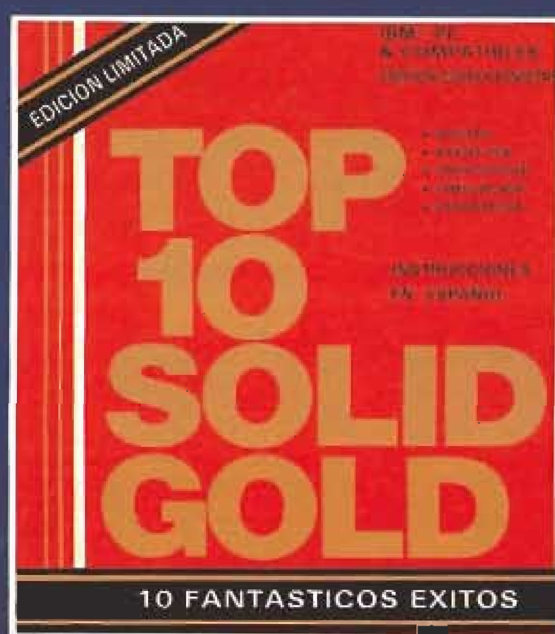
Serrano, 240 - 28016 MADRID

Tel. (91) 457 50 58.

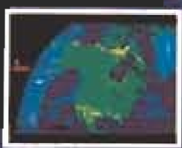
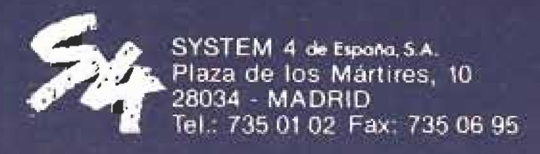






SYSTEM 4 de España, S.A.
Plaza de los Mártires, 10
28034 - MADRID
Tel.: 735 01 02 Fax: 735 06 95

Por segundo año consecutivo se convoca una competición de ámbito Internacional, donde los buenos "jugones" tienen la oportunidad de demostrar su habilidad. Como es lógico, las más importantes revistas del sector en toda Europa se han ocupado de llevarla a cabo.

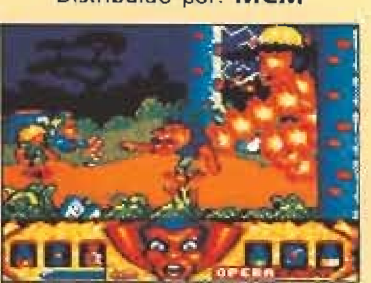
¡Participa EUROPEO

1990 2ND EUROPEAN VIDEO GAMES CHAMPIONSHIP

El concurso tendrá lugar en tres fases: SELECCIÓN, NACIONAL e INTERNACIONAL. La fase INTERNACIONAL tendrá lugar en FRANCIA. En cada país se desarrollará la competición nacional en los ordenadores que estime conveniente la organización. En España serán los siguientes: SPECTRUM, AMSTRAD CPC, AMIGA, CONSOLA SEGA y PC.

AMSTRAD

SIRWOOD
Opera
Distribuido por: **MCM**



El escudo mágico que protegía la ciudad de Nargoot ha sido robado por el temible mago Amargol. Nuestra misión consiste en recuperarlo, para lo cual tendremos que recorrer tres escenarios distintos, el bosque, las cuevas y por último el castillo de Amargol.

CONSOLA SEGA

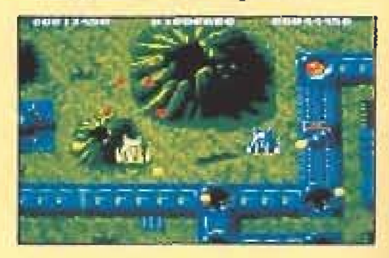
GOLDEN AXE
Sega
Distribuido por:
Virgin-Mastertronic España



Controlando a un fornido guerrero nos enfrentaremos a un clásico arcade de scroll horizontal, en el que lucharemos contra todo tipo de diabólicos enemigos en nuestro intento de llegar hasta el final de la última fase, donde una bella princesa cautiva nos espera.

AMIGA

BATTLE SQUADRON
Innerprise
Distribuido por: **System 4**



Perfecto ejemplo de todo lo que debe ser un auténtico «matamarcianos». Con tu nave, y la ayuda del más sofisticado armamento, deberás enfrentarte contra sucesivas oleadas de un numeroso ejército alienígena, en tu intento de rescatar a dos miembros de tu confederación hechos prisioneros por el enemigo.

en el CAMPEONATO DE VIDEOJUEGOS!

MICRO Manía

PATROCINADO por Commodore

FASES DE LA COMPETICION:

PARTICIPANTES

Todos los lectores de **MICROMANÍA** podrán escribir manifestando su deseo de participar, rellenando para ello las soluciones al cuestionario adjunto. Posteriormente lo recortarán (no valen fotocopias) y lo enviarán junto con el cupón con los datos personales, antes del día 15 de Agosto de 1990 (se considerará la fecha del matasellos), a:

MICROMANÍA
HOBBY PRESS S.A.
Apartado de Correos n.º 226
28100 Alcobendas
(MADRID)

Cada participante indicará claramente en una esquina del sobre la palabra **«EUROPEAN CHAMPIONSHIP»**, además del sistema de ordenador elegido entre los siguientes: **Amiga, Spectrum, Amstrad, Consola Sega** y **PC.** De esta forma comienza el período de entrenamiento.

■ Se procederá después a seleccionar los 100 cuestionarios mejor clasificados. De entre ellos, mediante sorteo ante Notario a celebrar el día **23 de Agosto** se elegirán los 20 participantes de la **FINAL NACIONAL**.

■ La apreciación objetiva de la calidad de un jugador se hará únicamente por la puntuación obtenida, que controlará un responsable de la organización, y no por otros conceptos como habilidad, número de vidas extras obtenidas, etc.

■ En los juegos en los que determinada combinación de teclas proporciona vidas extras o energía infinita, no podrá utilizarse este recurso para no dar ninguna ventaja a unos jugadores sobre otros.

■ Cada jugador se presentará para participar en una sola máquina teniendo en cuenta el juego seleccionado para ese ordenador, el cual no podrá ser sustituido por ningún otro. Los jugadores podrán utilizar, si lo desean, su propios joysticks.

FASE NACIONAL

■ Los participantes seleccionados se trasladarán a Madrid para celebrar la final **NACIONAL** el día **15 de Septiembre.** A todos ellos la organización les pagará el viaje a Madrid y una noche de estancia en un Hotel, junto con un acompañante.

■ La hora y el lugar concretos se comunicarán por escrito a todos los seleccionados por el Notario. La competición se desarrollará en Madrid, donde cada participante, portando una acreditación que **MICROMANÍA** le hará llegar a tal efecto, tendrá derecho a jugar en la máquina previamente seleccionada por él y en el programa que le corresponde según el cuadro adjunto, hasta quedar eliminado. El tiempo de juego o el número de partidas que hay que jugar se determinará posteriormente en función de las características del juego elegido.

■ Según la puntuación obtenida, pasarán a la fase siguiente un ganador por cada sistema (es decir, un total de cinco participantes, lo que constituirá el **EQUIPO NACIONAL).**

FASE INTERNACIONAL

■ Con los cinco ganadores de la fase **FINAL**, un representante por cada máquina, se creará el **NATIONAL TEAM**. Este NATIONAL TEAM es el que se enfrentará en la fase **INTERNACIONAL** con los otros países, pocos días después, en el marco del Salon de la Micro, a celebrar los días 27 y 28 de OCTUBRE de 1990, en París.

■ Todos los gastos ocasionados en esta fase correrán a cargo de la organización, quien se encargará de los viajes, hoteles, etc. de estas cinco personas.

VIAJES: Los desplazamientos que se produzcan en la fases INTERNACIONAL y NACIONAL, así como los gastos de alojamiento (hotel), correrán por parte de la organización.

PREMIOS: Los 20 seleccionados en la fase NACIONAL recibirán, por el simple hecho de su asistencia, una camiseta de MICROMANÍA, conmemorativa del evento, y un regalo sorpresa.

Los premios de la fase INTERNACIONAL se darán a conocer con posterioridad.

OBSERVACIONES: Cualquier supuesto o eventualidad no contemplado en estas bases será resuelto por la decisión inapelable de los organizadores.

PC

PIPEMANIA
Empire
Distribuido por: **Proein, S.A.**



Tu misión en este juego consiste en colocar los pedazos de tubería que hay situados en la parte superior izquierda de la pantalla de tal forma que quede una cañería continua para que el agua no se salga. Para pasar de nivel hay que poner, al menos, el número de trozos que se indica en la parte superior de la derecha.

SPECTRUM

TURRICAN
Rainbow Arts
Distribuido por: **Erbe**



Un viejo proverbio chino dice: «si no estás seguro de que sean amigos dispara sin pensártelo». Ésta es la esencia del «Turrican». Siempre adelante, siempre disparando hasta que llegues al final. Recoge los diamantes para recuperar energía y examina todos los lugares para encontrar nuevas armas y munición.

CUESTIONARIO

1) ¿De cuál de estos deportes Dinamic no ha realizado todavía una simulación?
- ☐ **Tenis**
- ☐ **Golf**
- ☐ **Motociclismo**

2) ¿De qué película ha conseguido Topo los derechos para toda Europa?
- ☐ **Regreso al futuro II**
- ☐ **Dick Tracy**
- ☐ **Gremlins 2**

3) ¿Qué compañía está realizando la conversión a ocho bits de «Shadow of the Beast»?
- ☐ **Gremlin**
- ☐ **Psygnosis**
- ☐ **Ocean**

4) ¿Cuál es el nombre de la segunda parte de «Dragon's Lair?
- ☐ **Time Warp**
- ☐ **Escape from de singe's castle**
- ☐ **Space Ace**

5) ¿Qué objeto hay que recuperar para conseguir el objetivo final en el juego «Sirwood»?
- ☐ **Un hacha**
- ☐ **Una espada**
- ☐ **Un escudo**

6) ¿Cuál de estas infracciones es sancionable en el «Kick off»?
- ☐ **Fuera de juego**
- ☐ **Mano intencionada**
- ☐ **Falta dentro del área**

7) ¿Cuál es el número máximo de enemigos que aparecen en una pantalla del «Kung-Fu Warrior»?
- ☐ **Uno**
- ☐ **Dos**
- ☐ **¿Enemigos?, ¿Qué enemigos?.**

8) ¿Qué ocurre en el «Pipemania» cuando el líquido llega a una porción ensanchada de tubería?
- ☐ **Nada**
- ☐ **Que tarda más en atravesarla**
- ☐ **Que se acaba la partida**

9) ¿Cómo se eliminan en el «Ninja Spirit» los enemigos que aparecen en la parte inferior de la pantalla?
- ☐ **Usando nuestra espada hacia abajo**
- ☐ **Lanzándoles un shuriken**
- ☐ **No se pueden matar, hay que esquivarlos**

10) ¿En el «Castle Master» cómo podemos escapar del duende que aparece en la cocina?
- ☐ **Disparándole**
- ☐ **Lanzándole un hechizo**
- ☐ **En la cocina no hay ningún duende**

11) Para abrir las puertas en el «Hammerfist», hay que:
- ☐ **Dispararles**
- ☐ **Llamar al timbre**
- ☐ **Darles cabezazos**

12) ¿Cómo se abren los cofres en el «Black Tiger»?
- ☐ **Disparándoles como a los cántaros**
- ☐ **Pasando simplemente por encima**
- ☐ **Hay que tener una llave para abrirlos**

13) ¿Para qué se usa el helicóptero que aparece en una de las primeras pantallas del «Double Dragon II»?
- ☐ **Para entrar en él y recuperar la energía**
- ☐ **Para pasar de fase sin tener que llegar al final**
- ☐ **No se utiliza para nada**

14) ¿Contra cuantos corredores nos enfrentamos en la competición de dos jugadores del «Angel Nieto Pole 500»?
- ☐ **Contra 10**
- ☐ **Contra 9**
- ☐ **Contra 5**

15) ¿Cuál de estos enemigos no aparece en la primera fase del «Impossamole»?
- ☐ **Pájaros.**
- ☐ **Esqueletos.**
- ☐ **Fantasmas.**

DATOS PERSONALES

NOMBRE ....
APELLIDOS ....
DOMICILIO ....
POBLACIÓN ....
PROVINCIA ....
CODIGO POSTAL .... EDAD ....
ORDENADOR QUE TIENES ....
ORDENADOR EN EL QUE QUIERES PARTICIPAR ....
....

¡GENIAL!

¡¡4 EXITOS AL PRECIO DE 1!!

ERBE

U.S. GOLD



Out Run

Un millón de copias no se venden por casualidad. Un auténtico clásico de máquina de bar con todos los requisitos para que tenerlo en casa sea también un éxito.





Indiana Jones and the Temple of Doom

A veces los héroes pagan cara su osadía... Atrévete a ponerte en el lugar de Indy. ¿Actuarías como él en cada ocasión de peligro?

Thunder Blade



Número 1 en las listas de navidad. Un helicóptero desenfrenado sobrevuela la ciudad deslizándose apenas entre los gigantescos edificios... ¡Su control está en tus manos!

Vigilante



Coraje, valor y sangre fría son algunas de las cualidades necesarias para ser un vigilante. El poder de las artes marciales está a tu alcance. ¿Sabrás utilizarlas?

Disponible en Spectrum, Spectrum +3, Amstrad, Amstrad Disco, Commodore, MSX.
* Barbarian II sustituye a Vigilante en versión MSX.



ERBE SOFTWARE, S. A. Serrano, 240 - 28016 MADRID

Preview

■ ANCO

■ En preparación: SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE, ATARI ST, AMIGA, PC

KICK OFF 2

Pocos juegos han sido capaces de desatar tanta pasión entre sus fanáticos como el mítico «Kick off», sin duda, el mejor simulador de fútbol jamás realizado en la historia del software. A pesar de ello su autor, Dino Dini, lejos de quedar satisfecho con el trabajo realizado, puso de nuevo manos a la obra para traer, hasta nuestras pantallas, nuevos frutos de su demostrada genialidad: «Player Manager», «Kick off Extra Time» y el juego más esperado del presente año, «Kick off 2», que por fin tenemos en nuestras manos.



La espera ha sido larga y las expectativas creadas muchas, pero la verdad es que la cosa no era para menos ya que hablar de la segunda parte de «Kick Off» —que no sólo fue considerado en diferentes certámenes como el mejor del pasado año sino que consiguió, además, que tanto su autor, Dino Dini, como la compañía que lo lanzó, Anco, pasaran, del día a la noche, casi del total desconocimiento a la fama internacional— merecía la máxima atención tanto de los usuarios como de la prensa especializada.

Micromanía no se quedó, por supuesto, atrás en esta auténtica carrera informativa y los frutos no se hicieron esperar. El mismo día en que la primera versión aún no definitiva del programa llegó a nuestro país tuvimos la oportunidad de disfrutar, en exclusiva, de una increíble jornada futbolística con «Kick off 2», resultado de la cual es esta «preview».



El menú principal nos ofrece un total de nueve opciones disponibles.

En OPCIONES podemos alterar algunas de las características de juego.

Podemos diseñar fácilmente el uniforme de nuestro propio equipo.

Al igual que en Player Manager deberemos decidir la alineación titular.



El parecido entre «Kick off» y «Kick off 2» es muy elevado.



Algunos elementos de «Kick Off» han sido retocados ligeramente.

Un vistazo rápido a los menús

Para los conocedores de «Kick off», la primera sorpresa que les producirá «Kick off 2» será el mayor número de opciones, 9 en total, que les ofrece el menú principal.

Por orden de aparición, nos encontramos en primer lugar con la opción JUEGO SIMPLE, que nos permite disputar un partido en el que pueden tomar parte o bien un jugador contra la computadora, o un jugador contra otro, y —esto es novedad— dos jugadores contra la computadora e incluso dos jugadores contra otros dos (esta última opción requiere un adaptador especial).

Las dos siguientes opciones, LA LIGA y LA COPA, nos permiten acceder a uno de estos dos torneos, siendo el primero de carácter nacional y el segundo de carácter internacional.

A continuación encontramos INTERNACIONAL AMISTOSO, donde podremos disputar un juego simple utilizando para ello equipos internacionales, y después de ésta, la opción de PRACTICA, que permite a uno o dos jugadores adiestrarse en el manejo del juego.

En OPCIONES se nos ofrece la oportunidad de alterar una serie de características de juego, como el tiempo de duración de cada partido, el tipo de superficie del campo de juego, la fuerza del viento, cambiar las tácticas de juego incluidas por otras diseñadas con «Player Manager», elegir si queremos que en caso de empate haya prórroga y lanzamientos de penaltis, seleccionar el nivel de habilidad de los jugadores, cambiar la velocidad de juego, decidir si queremos o no, tras chutar, alterar ligeramente la dirección del esférico y por último, elegir el colegiado que deseamos que arbitre el partido.

EVENTOS ESPECIALES no sirve curiosamente, en principio, prácticamente para nada, pero a largo plazo es una puerta abierta para mejorar ininterrumpidamente el programa, ya que está pensada para cargar discos adicionales al estilo de «Kick off Extra Time».

REPETICIÓN DE LA ACCIÓN nos permite editar los goles que previamente hayamos almacenado en disco, configurando una especie de «vídeo» con nuestras mejores jugadas.

Por último DISEÑO DEL UNIFORME nos brinda la posibilidad de cambiar los colores de la camiseta y pantalón de los diferentes equipos.

Novedades sustanciosas

No sólo en los menús de opciones vamos a encontrarnos con novedades sustanciosas, sino que también, una vez en el terreno de juego, la lista de mejoras incluidas es considerable. Pese a todo, vamos a hacer primero una consideración previa que habréis podido ya deducir, si habéis observado con detenimiento las imágenes del juego que acompañan estas líneas: una vez que el partido comienza, «Kick off 2» y «Kick off» presentan un aspecto tremendamente similar, ya que ni la perspectiva ni la calidad gráfica del juego han sido alteradas de forma sustancial (tan sólo se ha cuidado algo más el diseño del balón y de los jugadores).

Las principales incorporaciones al sistema de juego consisten en detalles tales como la posibilidad de realizar tijeretas, modificar la dirección de la pelota una vez lanzada, elegir cómo deseamos que se lancen los tiros libres (faltas realizadas cerca del área) o los saques de portería, sustituir jugadores, seleccionar la fuerza y dirección en los lanzamientos de esquina o cambiar la táctica de juego durante el transcurso del partido e incluso acceder a una especie de «moviola» con la que podremos repetir las jugadas.

La biblia del fútbol

«Kick off 2» es indudablemente un magnífico compendio en el que Dino Dini ha reunido los mejores elementos de «Kick off», «Player Manager» y «Kick off Extra Time», añadiendo además algunas importantes opciones que estos no contenían. Resulta especialmente destacable esta continuidad por permitir a los jugadores avanzados de sus anteriores programas incorporarse rápidamente a la mecánica de esta nueva producción y, sobre todo, por capacitarnos para utilizar los equipos creados con «Player Manager», algo muy de agradecer.

En cualquier caso necesitaremos aún esperar a recibir la versión definitiva del programa para comprobar «in situ» y exhaustivamente todas las mejoras y novedades de «Kick Off 2» que, por lo visto hasta ahora, lleva camino de convertirse en la auténtica biblia informática del fútbol. Manteneros atentos al desenlace de este apasionante partido... ■

J.E.B.

Magic Johnson's BASKETBALL

MELBOURNE HOUSE

BASKETBALL EL CAMINO HACIA LA GLORIA.



VERSIONES DISPONIBLES:
SPECT., AMST, MSX, C-64 CASSETTE.
SPECT., AMST., DISCO.
IBM PC (CGA/EGA)
AMIGA

Pantallas de la version de Amiga,
Otras versiones pueden diferir.

Melbourne House is a member of Virgin-Mastertronic group.

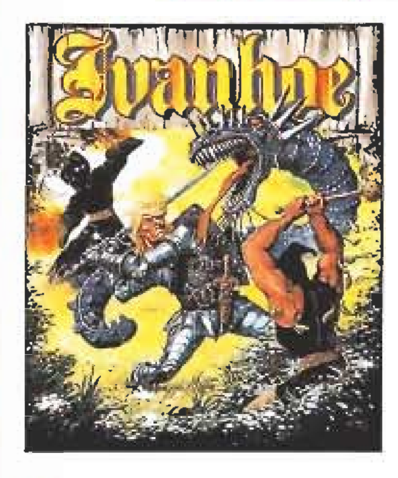




DRO SOFT, Francisco Remiro, 5-7, 28028 Madrid, Telf. (91) 246 38 02

¡Muerte al usurpador!

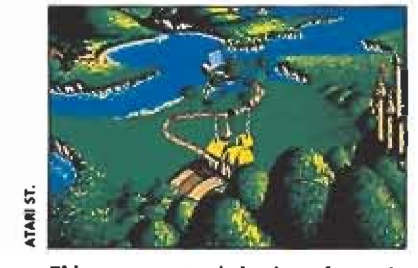
IVANHOE

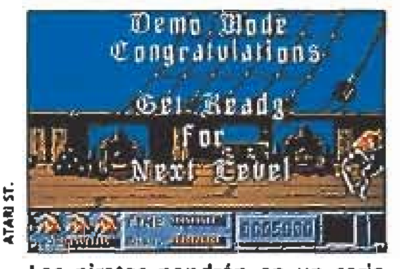


La Edad Media, una época llena de peligros y emociones. En Inglaterra los villanos campan a sus anchas por doquier, sólo hay un paladín, un héroe capaz de enfrentarse, sin la más mínima duda, a cualquier peligro por arriesgada que sea la empresa. Son innumerables las doncellas que ha salvado de las fauces de temibles dragones, incontables los reinos que le solicitan ayuda contra los bandidos... Su nombre, ante el que tiemblan todos los enemigos del bien es: Ivanhoe.

- ***OCEAN***
- ***En preparación: ATARI ST, AMIGA***


ATARI ST.
El rey Ricardo ha sido raptado, Ivanhoe tratará de rescatarle.


ATARI ST.
El juego constará de cinco fases de lucha, en el más puro estilo arcade.

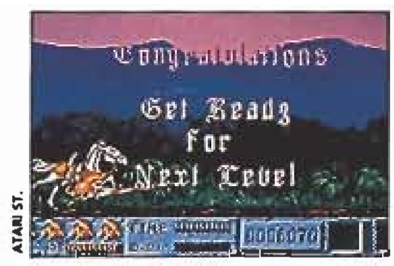


ATARI ST.
Los piratas pondrán en un serio aprieto a nuestro infatigable héroe.


ATARI ST.
Entre nivel y nivel accedemos a una fase de bonus.



ATARI ST.
El movimiento de nuestro personaje es perfecto y muy rápido.



ATARI ST.
Al conseguir la lanza Ivanhoe conseguirá puntos al tocar los escudos.

Ahora nuestro amigo tiene ante sí una peligrosa tarea, rescatar al Rey Ricardo Corazón de León. Éste ha sido raptado por los seguidores de su hermano, el malvado Príncipe Juan "Sin tierra". En este momento está encerrado en la más lóbrega mazmorra de un lejano castillo en lo más profundo de los bosques austriacos. Ivanhoe tiene que atravesar toda Europa desde las verdes y húmedas llanuras inglesas hasta Centroeuropa. Por el camino todo serán inconvenientes, pero esto es un detalle sin importancia que no amilana a un valiente caballero.

La firma de los grandes

Ocean, una de las compañías más poderosas de Inglaterra es quien firma esta reciente producción que está a punto de aparecer para Amiga y Atari St. El programa es un juego de lucha dividido en 5 fases en el más puro estilo arcade. La primera de ellas transcurre en los bosques ingleses; parece que Ivanhoe ha sido objeto de una emboscada, desenfunda su espada, y con tres fintas se deshace de los enemigos. En la segunda fase, nuestro héroe ya ha tomado el barco con el que cruzará el canal de la Mancha, los famosos piratas de Barbarroja parece que se han aliado con el usurpador y nos va costar algún disgusto desembarazarnos de ellos. Después, y como tercer plato, montaremos en un caballo y recorreremos Europa hasta llegar a Austria; preparaos para una buena dosis de trampas y enemigos. En cuarto lugar, nos encontramos en la ciudad al pie del Castillo donde está encerrado el Rey, sus callejas son lo más adecuado para sufrir el acoso de cientos de bandidos. Si has superado todos estos peligros, lo que sin duda no te habrá resultado nada fácil, te hallarás ya muy cerca de tu objetivo, sólo te queda entrar en la prisión, matar otros doscientos o trescientos guerreros más, encontrar la celda del Rey y llevarle de vuelta a su tierra. ¡Casi na!...

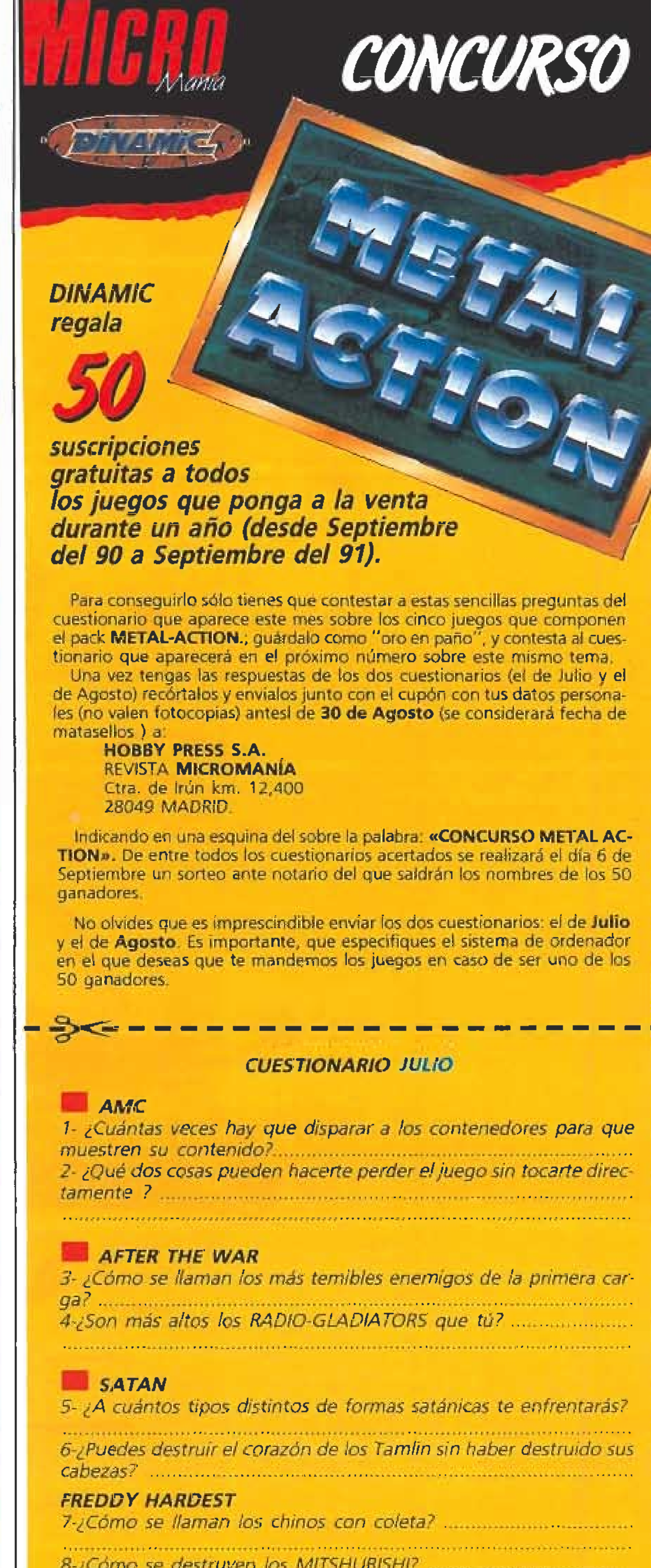
Un señor juegazo

La versión Atari, de la que no hemos visto más que una preproducción, tiene unos gráficos sensacionales. La rapidez del juego es extraordinaria y los diferentes escenarios en los que transcurre la acción están perfectamente ambientados. Nos imaginamos que la versión Amiga será, por lo menos, tan impresionante como ésta, ya que probablemente incluya un sonido de mayor calidad y un scroll todavía más suave.

La capacidad de movimiento de nuestro personaje es muy completa y puede manejar las armas de las que dispone, un escudo y una espada, con casi total libertad. Imaginaros, los gráficos de este programa son tan buenos que parecerá que ante vosotros se esté proyectando una película de dibujos animados.

Resumiendo, parece que esta vez en Ocean se han superado a si mismos y han creado un juego que estamos seguros será un super-bombazo y que muy pronto, posiblemente para cuando leas estas líneas, estará disponible. Un título que a ti, aficionado al arcade, no puede faltarte en tu programoteca. Vamos, todo un señor juegazo. ■

J.G.V.


MICRO Manía — CONCURSO

DINAMIC — METAL ACTION

DINAMIC regala 50 suscripciones gratuitas a todos los juegos que ponga a la venta durante un año (desde Septiembre del 90 a Septiembre del 91).

Para conseguirlo sólo tienes que contestar a estas sencillas preguntas del cuestionario que aparece este mes sobre los cinco juegos que componen el pack **METAL-ACTION**, guárdalo como "oro en paño", y contesta al cuestionario que aparecerá en el próximo número sobre este mismo tema.

Una vez tengas las respuestas de los dos cuestionarios (el de Julio y el de Agosto) recórtalos y envíalos junto con el cupón con tus datos personales (no valen fotocopias) antesl de **30 de Agosto** (se considerará fecha de matasellos) a:

HOBBY PRESS S.A.
REVISTA **MICROMANÍA**
Ctra. de Irún km. 12,400
28049 MADRID.

Indicando en una esquina del sobre la palabra: **«CONCURSO METAL ACTION»**. De entre todos los cuestionarios acertados se realizará el día 6 de Septiembre un sorteo ante notario del que saldrán los nombres de los 50 ganadores.

No olvides que es imprescindible enviar los dos cuestionarios: el de **Julio** y el de **Agosto**. Es importante, que especifiques el sistema de ordenador en el que deseas que te mandemos los juegos en caso de ser uno de los 50 ganadores.

CUESTIONARIO JULIO

AMC
1- ¿Cuántas veces hay que disparar a los contenedores para que muestren su contenido? ....
2- ¿Qué dos cosas pueden hacerte perder el juego sin tocarte directamente ? ....

AFTER THE WAR
3- ¿Cómo se llaman los más temibles enemigos de la primera carga? ....
4-¿Son más altos los RADIO-GLADIATORS que tú? ....

SATAN
5- ¿A cuántos tipos distintos de formas satánicas te enfrentarás? ....
6-¿Puedes destruir el corazón de los Tamlin sin haber destruido sus cabezas? ....

FREDDY HARDEST
7-¿Cómo se llaman los chinos con coleta? ....
8-¿Cómo se destruyen los MITSHUBISHI? ....

LA AVENTURA ORIGINAL
9-Hay una planta que conecta con dos localidades ¿cuáles son? ....
10-¿De cuántos eslabones es la cadena de plata? ....

DATOS PERSONALES

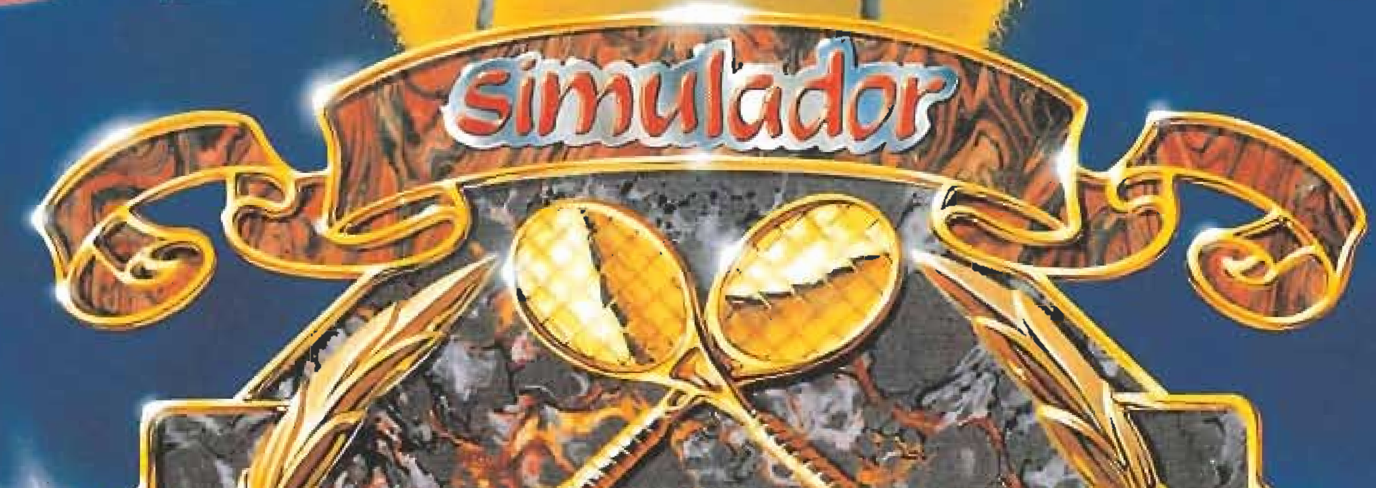
Nombre ....
Apellidos ....
Dirección ....
Localidad ....
Provincia .... C.P ....
Tlfno .... Edad ....

☐ Spectrum cinta ☐ Spectrum disco ☐ Amstrad cinta ☐ Amiga
☐ MSX cinta ☐ MSX disco ☐ Atari
☐ PC 5¼ ☐ PC 3½ ☐ Amstrad disco

ASI DE BUENO!

LANZAR EL MEJOR SIMULADOR DE TENIS
NO SIEMPRE ES POSIBLE.
PERO NOS HA SALIDO ASI: CABEZA DE SERIE.

DINAMIC



profesional



DINAMIC
LIDER EN VIDEO-JUEGOS

PLAZA DE ESPAÑA, 18.
TORRE DE MADRID, 27-5
28080 MADRID
(91) 542 72 87

DISTRIBUIDORES Y TIENDAS:
TELF. 673 90 13
VENTAS POR CORREO:
TELF. 450 89 64
TAMBIEN CON















La casa de los horrores

- LUCASFILM
- *Disponible: PC, ATARI ST, AMIGA*
- *V. Comentada: PC*

El malvado Doctor Fred ha secuestrado a nuestra amiga Sandy y la mantiene prisionera en una misteriosa mansión. Hemos de ser valientes y rescatarla antes de que sirva de conejillo de indias para cualquier experimento macabro.

MANIAC MANSION



Para colmo de males, la radio no funciona y no podemos pedir ayuda.



Un poco de ejercicio con el multipower nos fortalecerá los músculos.



En el fondo de una piscina puede haber objetos interesantes y muy útiles.



Ninguna momia es amante de la ducha.

Llega a nuestras pantallas después del estupendo «Indiana Jones y la última cruzada», una nueva aventura gráfica de Lucasfilm, adaptada a nuestro idioma. «Maniac Mansion» es anterior en el tiempo al popularísimo Indiana, aunque en nuestro país el orden haya sido el inverso, quizás por el boom de la película y la lógica estrategia comercial. De cualquier forma, no por ser un producto más viejo, la calidad decrece. Los amantes de este tipo de juegos para estrujar el cerebro tienen un plato exquisito con la pandilla y sus aventuras en la mansión de los maniacos.



El juego

Al comenzar la historia, un extraño meteorito se precipita sobre la casa, lo que será el punto de partida de todos nuestros problemas. Sandy está secuestrada en algún lugar de la mansión y la pandilla se propone rescatarla.

Para no armar demasiado escándalo, sólo irán tres chavales: Dave y dos elegidos entre Jeff, Razor, Bernard y los demás. Cada personaje es especialista en un determinado tipo de tareas, y será algo muy a tener en cuenta si queremos terminar con un final feliz.

Como en todas las aventuras gráficas, será fundamental comprobar antes que nada qué objetos significativos existen en cada una de las habitaciones e ir recogiendo todos los que podamos. Su utilidad iremos averiguándola más adelante. Es importante asimismo ir grabando cada situación que pudiese parecer peligrosa y evitar así engorrosas vueltas al principio.

Una vez que hayamos entrado en la mansión y nos hayamos dado unas vueltas por las habitaciones principales, comprobaremos que existe un cierto número de puertas que no pueden ser abiertas directamente. En todas ellas habrá que usar una llave de entre las que se encuentran ocultas en cajones, muebles y todos los lugares que en una casa cualquiera se utilizan para esconder objetos.

Además, los siniestros habitantes de la casa deambulan por todas partes sin previo aviso. Encontrarnos con ellos puede ser fatal, pues nos encerrarán inmediatamente en un calabozo. De cualquier forma hay que contar conque no estamos solos, y que nuestros dos compañeros pueden encontrar la forma de hallar la llave que abre el potente cerrojo del calabozo. Una vez localizada, nos permitirá salir de prisión cada vez que volvamos a ella, pues los maniacos no se preocupan de registrarnos cuando nos dan caza, obsesionados sólo con encerrarnos.

Algunas de las acciones necesitarán la estrecha colaboración de más de uno de los muchachos. Mientras alguno hace algo para distraer la atención de los maniacos o se ofrece como cebo, otro podrá investigar en el interior de las habitaciones más vigiladas, y en las que, por supuesto, se oculta más de una sorpresa.

El programa incorpora la ejecución automática de secuencias de las que podremos sacar interesantes pistas para resolver algunos problemas. Habrá que estar atentos cuando se ejecuten para no perder detalle alguno.

Nuestra opinión

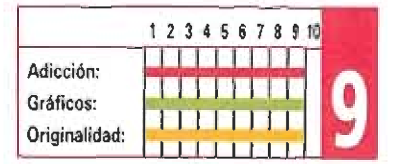
Sin ninguna duda estamos ante otro de los magníficos programas a los que pronto nos van a acostumbrar los señores de Lucasfilm Games.

El hecho de que el juego sea completamente interactivo, le otorga una interesante variedad de argumentos. Dependiendo de la actuaciones concretas de cada jugador, las situaciones que se sucederán podrán ser totalmente diferentes. De esta forma, la historia se presenta con diferentes finales que nos harán deleitarnos y ser capaces de volver a jugar variando algunas acciones "a ver qué pasa".

El guión está pensado con el suficiente aderezo de notas de humor, que hacen que la solución a algunos enigmas nos arranque una sonrisa inevitable. Asimismo, la traducción a nuestro idioma, tanto de los textos en pantalla como de los manuales ayuda sensiblemente a adentrarse en los misterios que esconde el juego.

Los gráficos, como en el Indiana, muy cuidados y con un colorido atrayente. Si eres ya aficionado a este tipo de Aventuras Gráficas, no te lo pienses más, «Maniac Mansion» es el programa que estabas esperando. Muy recomendable. ■

D.G.M.



CONSEJOS y TRUCOS

■ ***Nuestra mansión no sería tal, si no existiera además algún resorte oculto que accione mecanismos de apertura. Por ello es interesante probar a empujar objetos aparentemente inútiles. Alguno de ellos puede ser la clave de acceso a habitaciones cerradas a cal y canto.***

■ ***Nos encontraremos en nuestro camino algún tentáculo, resultado de experimentos raros, que no nos dejará pasar así como así. Lo mejor será hacer amistad con él obsequiándole con algo de comer y beber. Si conseguimos acertar con lo que le gusta, nos dejará vía libre enseguida.***



RECOMENDADOS

8 BITS

1. **HAMMERFIST** ACTIVISION *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
2. **SIMULADOR PROFESIONAL DE TENIS** DINAMIC *(Spectrum, Amstrad, MSX)*
3. **SIRWOOD** OPERA *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
4. **MAD MIX 2** TOPO SOFT *(Spectrum, Amstrad, MSX)*
5. **ÁNGEL NIETO POLE 500** OPERA SPORT *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
6. **COZUMEL** AD *(Spectrum, Amstrad, Comodore, MSX)*
7. **VENDETTA** SYSTEM 3 *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
8. **DAN DARE III** VIRGIN MASTERTRONIC *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
9. **KUNG-FU WARRIOR** POSITIVE *(Spectrum, Amstrad, MSX)*
10. **CASTLE MASTER** DOMARK/INCENTIVE *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*

16 BITS

1. **TURRICAN** RAINBOW ARTS *(Atari ST, Amiga)*
2. **DRAGONS BREATH** PALACE *(Atari ST, Amiga)*
3. **MANIAC MANSION** LUCASFILM *(Atari ST, Amiga, PC)*
4. **TREASURE TRAP** ELECTRONIC ZOO *(Atari ST, Amiga, PC)*
5. **PIPEMANIA** EMPIRE *(Atari ST, Amiga, PC)*
6. **DEFENDERS OF THE EARTH** ENIGMA *(Atari ST, Amiga)*
7. **HAMMERFIST** ACTIVISION *(Atari ST, Amiga)*
8. **SKIDZ** GREMLIN GRAPHICS *(Atari ST, Amiga)*
9. **PLAYER MANAGER** ANCO *(Atari ST, Amiga, PC)*
10. **F-29 RETALIATOR** OCEAN *(Atari ST, Amiga, PC)*

Esta lista ha sido confeccionada por la redacción de MICROMANÍA y en ella se incluyen los programas que a nuestro juicio destacan por alguna razón especial. En ningún caso la selección se hace atendiendo a cifras de ventas, ni a criterios comerciales; es simplemente la opinión, completamente subjetiva de la revista.

De paseo en un F-15

F-15 STRIKE EAGLE

- *MICROPROSE*
- *Disponible: SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE, ATARI ST, PC*
- *V. Comentada: ATARI ST*

Esta vez tenemos la oportunidad de pilotar un sofisticado avión de combate con un montón de difíciles misiones que cumplir. Si ya estás un poco cansado de aniquilar malvados alienígenas o intentar llegar el primero a la meta con un coche último modelo, prepárate a volar a velocidades supersónicas a bordo de tu F-15.


ATARI ST

Antes de subir a nuestro F-15 lo primero que debemos hacer es seleccionar el nivel de dificultad y la misión.


ATARI ST

El manejo del avión es bastante sencillo y nos encontramos frente a los instrumentos habituales.

ATARI ST

Aunque los gráficos no son demasiado espectaculares, todo el realismo del juego se concentra en ellos.

La compañía norteamericana Microprose ha sido siempre apreciada por la calidad de sus programas de simulación, conseguida, sobre todo, por la sensación de realismo que transmiten y el cuidado que en ellos se hace de los más mínimos detalles. «F-15 Strike Eagle» es uno de estos programas que nos hacen recordar, de vez en cuando, que el mundo de los juegos de ordenador no sólo nos puede ofrecer intentar evitar que los malvados brujos o extraterrestres de turno destruyan la Tierra, sino que podemos elegir correr aventuras más "creíbles" en cuanto a la sensación de realismo que un simulador de vuelo como éste nos puede transmitir (es decir, todo lo creíble que puede resultar convertirse de la noche a la mañana en un piloto de élite).

La misión

Lo primero que hemos de hacer antes de "subir" a nuestro F-15 es elegir el nivel de dificultad con el que nos queremos atrever y la misión que deseamos acometer. Para tener un primer contacto con los controles y el manejo del avión, es mejor elegir el nivel Arcade (ya habrá tiempo después de asombrar a nuestros/as amigos/as con increíbles hazañas en el nivel Ace). Del nivel de dificultad depende el número de misiles y naves enemigas con el que nos encontramos y la dificultad en destruir los objetivos. En cuanto a las misiones, cada una de ellas tiene su peculiar dificultad aunque, claro, existen algunas claramente más difíciles que otras; todo depende de la cantidad de objetivos principales que debemos destruir y del número de objetivos secundarios (como aviones, antiaéreos, bases, etc) a los que tenemos "opción".

Cuando ya hemos decidido sobre qué escenario queremos ser derribados, digo, qué misión es la queremos realizar y nos hemos asignado un nombre de combate (lo más contundente que se nos ocurra) es tiempo de meternos en la cabina y comenzar la aventura.

El manejo de nuestro F-15 es, afortunadamente, bastante sencillo. Hemos de tener en cuenta, sobre todo, los indicadores de velocidad y altitud, cuidando muy mucho de que éste último no baje en exceso. Por lo demás, tenemos a la vista los acostumbrados instrumentos de navegación que ya nos son familiares (todos nosotros hemos tenido la oportunidad alguna vez de pilotar un F-15). Así, contamos con nuestro Heads-Up-Display (HUD para los amigos) en el que se proyectan la velocidad, altitud, punto de mira para dar una adecuada bienvenida a misiles y aviones inoportunos, líneas de horizonte artifical, etc. Tampoco nos podemos olvidar del Horizontal Situation Display (HSD, como podíais suponer) que nos informa diligentemente de la situación de nuestra nave, de todos los objetivos primarios y secundarios, así como de la localización de las bases amigas donde nos podemos dirigir a repostar y reparar los daños que hayamos podido sufrir en cualquier momento; también, de paso, nos indica el lugar exacto donde se encuentra el complejo deportivo, con piscina para oficiales incluida, por si nos queremos dar un chapuzón (eso sí, el avión lo tenemos que dejar fuera).

Aparte de todas estas útiles informaciones, existe la cuestión



«F-15 Strike Eagle» en lugar de estar centrado en el combate muetra cómo se pilota un avión.



La dificultad depende tanto del número de objetivos en las misiones como del armamento seleccionado.

de los controles en sí. A simple toque de tecla, podemos aumentar la velocidad de nuestro F-15 en términos de MACH. Hasta podemos utilizar la opción especial de Afterburner para conseguir la máxima velocidad en un momento (el inconveniente está en el gran consumo de combustible que esto conlleva, además de tener en cuenta que si sobrepasamos el límite de velocidad que soporta nuestra nave en condiciones especiales... mejor que esta opción la reservemos para situaciones excepcionales). Otro aspecto es el del armamento. Disponemos de misiles de corto y medio alcance, así como las convencionales ametralladoras (para acabar con los aviones y misiles enemigos) y las bombas (para destruir los objetivos terrestres). En realidad, para concluir una misión con éxito sólo es necesario ocuparse de los objetivos primarios (simbolizados de una manera especial en el HSD). No obstante, si queremos una mayor puntuación (y más gloria) los objetivos secundarios no son nada desdeñables.

Una vez que hemos localizado y destruido el objetivo u objetivos en cuestión, debemos regresar a nuestra base, evitando a nuestros amigos los enemigos. Para ello, nada mejor que aumentar la velocidad tanto como podamos y ascender unos cuantos pies (para poner los ídem en polvorosa antes de que nos pillen). Afotunadamente, el aterrizaje es lo más fácil del juego, ya que no existe (es decir, lo único que hemos de hacer es acercarnos a la pista de la base en cuestión y ya está). A partir de aquí ya podremos atrevernos a emprender misiones cada vez más complicadas y peligrosas.

El juego

Que «F-15 Strike Eagle» venga firmado por la mano de Microprose es toda una garantía, como ya hemos indicado antes. Este juego es, en realidad, todo un clásico, como puede que recuerden los usuarios de los Atari y los Commodore de 8 bits. Su diseñador es el superfamoso, al menos en Estados Unidos, Sid Meier, y fue uno de los primeros simuladores de vuelo para ordenador junto con el clásico Flight Simulator de SubLogic. Esta versión para Atari St no tiene nada que desmerecer del magnífico trabajo que Microprose realizó para las versiones anteriores, viéndose mejorada, lógicamente, en el aspecto gráfico. Aunque quizá precisamente el componente de los gráficos no sea muy espectacular ni sean muy detallistas, toda la sensación de realismo está ahí, siendo ésta la característica más sobresaliente del juego. Quizá otros similares en temática tienen unos gráficos y un sonido superiores en elaboración a los de F-15, pero son juegos más enfocados, en algunos casos, a la acción de combate espectacular que a una verdadera simulación de cómo se pilota un avión. F-15 es de este último tipo, una verdadera simulación, y en este sentido cumple perfectamente con su misión, así que ahora te toca a ti cumplir con la tuya. ■

A.P.

	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Adicción:	
Gráficos:	
Originalidad:	

7

CONSEJOS y TRUCOS

■ ***Debemos prestar atención constante al indicador de altitud, ya que a la más mínima oportunidad nos estrellaremos si no conseguimos mantenerla. Si estamos perdiendo altitud rápidamente, lo mejor es aumentar la velocidad tanto como podamos lo más deprisa posible, elevando nuestro avión al mismo tiempo. Con un poco de suerte conseguiremos evitar el desastre.***

■ ***Si nos vemos muy apurados de combustible o sufrimos graves daños que nos imposibilitan llevar perfectamente nuestro F-15, corriendo el riesgo de accidente seguro, tenemos la opción de abandonar el avión si pulsamos ESC. Podremos entonces continuar nuestra misión o podemos ser capturados (con lo que se acabó el juego). Sólo para situaciones muy difíciles.***

■ ***La mejor altitud que hemos de mantener para regresar a nuestra base es la más alta que nos sea posible, mientras nos dirigimos hacia ella, para evitar los misiles enemigos. Una vez que la tenemos a la vista, lo mejor es descender a unos 2.000 pies y acercarnos a una velocidad moderada. Si lo hacemos así, no tendremos muchos problemas.***

■ ***A propósito de los misiles enemigos, existe una opción para "despistarlos". No obstante, cada vez que la utilizamos disminuye en eficacia, así que lo mejor es activarla sólo de vez en cuando.***

■ ***El uso de los radares es también muy importante. Hay tres tipos: de largo, medio y corto alcance. Para localizar la posición exacta del objetivo a bombardear, lo mejor es disponer el radar de corto alcance y lanzar la bomba un poquito antes de que la figura de nuestro avión pase por encima del símbolo que identifica el objetivo en el radar. Un mensaje nos advertirá de nuestro éxito o de nuestro fallo.***

SUPERHITS

SPECTRUM

1—2—↑	DOUBLE DRAGON II	Melbourne
2—2—↓	MORTADELO II	Dro Soft
3—8—↑	BATMAN	Ocean
4—3—↓	NINJA WARRIOR	Virgin-Mastertronic
5—2—↓	TES DRIVE II	Acolade
6—2—↑	SPIDERMAN	Empire
7—1—↑	METAL ACTION	Dinamic
8—2—↓	PRO TENNIS TOUR	Ubi Soft
9—2—↑	GUNSHIP	Microprose
10—3—↑	KICK OFF	Anco

AMSTRAD

1—2—↑	DOUBLE DRAGON II	Melbourne
2—2—↑	TEST DRIVE II	Accolade
3—7—↑	A TODA MAQUINA	Erbe
4—2—↓	MORTADELO II	Dro Soft
5—3—↓	NINJA WARRIOR	Virgin-Mastertronic
6—6—↑	BATMAN	Ocean
7—2—↑	RAINBOW ISLAND	Ocean
8—4—↑	KICK OFF	Anco
9—2—↓	BLACK TIGER	U.S. Gold
10—1—↑	METAL ACTION	Dinamic

COMMODORE

1—2—↑	DOUBLE DRAGON II	Melbourne
2—2—↓	TEST DRIVE II	Accolade
3—3—↑	KICK OFF	Anco
4—3—↑	SPIDERMAN	Empire
5—1—↑	RAINBOW ISLAND	Ocean
6—1—↑	BLACK TIGER	U.S. Gold
7—1—↑	BLUE ANGEL	Accolade
8—7—↓	A TODA MÁQUINA	Erbe
9—6—↑	BATMAN	Ocean
10—1—↑	JACK NICKLAUS	Accolade

MSX

1—2—↑	DOUBLE DRAGON II	Melbourne
2—2—↑	TEST DRIVE II	Accolade
3—7—↑	A TODA MÁQUINA	Erbe
4—6—↑	BATMAN	Ocean
5—5—↑	GHOSTBUSTERS II	Activision
6—1—↑	METAL ACTION	Dinamic
7—2—↓	MORTADELO II	Dro Soft
8—2—↓	5 ÉXITOS OPERA	Opera
9—3—↓	CONTINENTAL CIRSUS	Virgin-Mastertronic
10—7—↓	INDIANA JONES	Lucasfilm

ATARI

1—2—↑	DOUBLE DRAGON II	Melbourne
2—1—↑	PRO TENNIS TOUR	Ubi Soft
3—2—↑	SPACE HARRIER II	Grandslam
4—3—↑	PARIS DAKAR 90	Tomahawk
5—1—↑	VULCAN	CCS
6—6—↓	KICK OFF	Anco
7—1—↑	PLAYER MANAGER	Anco
8—2—↓	RAINBOW ISLAND	Ocean
9—2—↑	CHESS PLAYER 2150	CP Software
10—2—↑	SPACE ACE	Empire

AMIGA

1—2—↑	DOUBLE DRAGON II	Melbourne
2—1—↑	PRO TENNIS TOUR	Ubi Soft
3—2—↓	SHERMAN M-4	Loriciels
4—1—↑	BLOCK OUT	Rainbow Arts
5—1—↑	VULCAN	CCS
6—2—↑	NORTH & SOUTH	Infogrames
7—1—↑	SIM CITY	Infogrames
8—2—↓	TV SPORT FOOTBALL	Cinemaware
9—1—↑	F-29 RETALIATOR	Ocean
10—1—↑	TARGHAN	Silmarils

PC

1—2—↑	DOUBLE DRAGON II (5¼)	Melbourne
2—2—↑	DOUBLE DRAGON II (3½)	Melbourne
3—3—↑	SHERMAN M-4 (5¼)	Loriciels
4—2—↑	INDIANA JONES (3½)	Lucasfilm
5—2—↑	INDIANA JONES (5¼)	Lucasfilm
6—3—↑	PARIS DAKAR 90 (5¼)	Tomahawk
7—2—↑	GOUSTBUSTERS II (3½)	Activision
8—1—↑	TEST DRIVE II (3½)	Accolade
9—1—↑	AFTERBURNER (5¼)	Activision
10—2—↑	PRO TENNIS TOUR (3½)	Ubi Soft

Esta información corresponde a las cifras de ventas en España y no responde a ningún criterio de calidad impuesto por la revista. Ha sido elaborada con la colaboración de El Corte Inglés.

- 1.ª columna: situación en la lista.
- 2.ª columna: permanencia.
- 3.ª columna: tendencia.

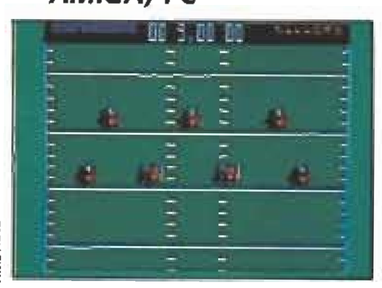


¿Ciberquée...?

CYBERBALL

■ DOMARK ■ V. Comentada: AMSTRAD

■ Disponible: SPECTRUM, AMSTRAD, C64, ATARI ST, AMIGA, PC


El juego es una curiosa y futurista visión del fútbol americano, desconcertante en todos los aspectos.

La particular adaptación de las reglas y la poca definición de los personajes complica nuestro cometido.

«Cyberball», la nueva producción de Domark, está inspirada en la máquina recreativa del mismo nombre. El juego viene a ser algo así como una visión futurista de un deporte tan absolutamente desconocido en nuestro país como es el fútbol americano. A esta desventaja, de antemano tan considerable como intentar acercanos a un deporte totalmente nuevo para nosotros (con unas técnicas y reglas que, todo sea dicho de paso, no son precisamente fáciles de digerir), se une el hecho de que el programa, ni tan siquiera, sigue fielmente el normal desarrollo de un partido de esta disciplina.

¿Decepcionados?. Pues tranquilos, que aún hay más. No conformes con introducir en nuestra pantalla un deporte que más que a americano nos suena a chino, Domark ha logrado además cumplir una curiosa condición: dotar a su programa de un desarrollo que más que confuso puede ser calificado casi como incomprensible, y que además, en absoluto es aclarado por el manual de instrucciones que, sin embargo y contra todo pronóstico, tiene la nada despreciable cifra de 53 páginas, incluyendo una completa guía con las jugadas típicas de defensa y ataque de este deporte, cosa que aunque hay que reconocer que le da un toque muy artístico a este pequeño «mini- libro» en realidad sólo logra desconcertarnos y desesperarnos más, dada nuestra absoluta incapacidad para realizar nada parecido en pantalla.

En ésta lo que encontramos es una serie de pequeños personajes no demasiado bien definidos y que al parecer resultan ser deportivos robots galácticos y que, una vez puesta en juego la pelota, desarrollan una especie de compleja danza ritual (al menos eso nos parecerá a nosotros). Pasados algunos confusos instantes aparecerán ante nosotros una serie de menús que lograrán dejarnos tan perplejos como todo lo visto hasta ahora, y pasados unos breves instantes no nos cabe duda de que el 95% de los que le hagan frente a este auténtico test nervioso, terminará por hacer uso del boton de ON/OFF de su ordenador para pasar a dedicarse a algo más entretenido y menos frustante.

Tal vez ese pequeño 5% de usuarios, que consiga superar la infranqueable barrera contra la que nosotros nos hemos topado, descubra que «Cyberball» es un juego apasionante y realmente adictivo... nosotros por nuestra parte confesamos que no hemos sabido casi ni por dónde cogerlo. Sepan ustedes disculpar nuestra torpeza... ■

J.E.B.

SPECTRUM

Esta versión Spectrum no mejora mucho la pobre impresión causada por la comentada de Amstrad, pues tan sólo resulta destacable la mejor definición de los «sprites» de los robots, eso sí, a costa de la pérdida del color en el desarrollo del juego. En cualquier caso ni una cosa ni otra mejora en nada la escasa jugabilidad del programa.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Adicción:
Gráficos:
Originalidad:
3

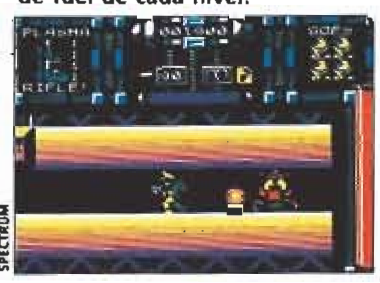
Sabor a buenos tiempos

DAN DARE 3

■ VIRGIN/MASTERTRONIC ■ V. Comentada: SPECTRUM

■ Disponible: SPECTRUM, AMSTRAD, C64, ATARI ST, AMIGA, PC


Para escapar de la base debemos, entre otras cosas, recoger las latas de fuel de cada nivel.


Antes de explotar en mil pedazos nuestros numerosos enemigos resisten mil impactos.

Lamentablemente, viene a ser ya algo poco frecuente encontrar juegos de 8 bits que nos recuerden que, bien aprovechadas, las posibilidades de nuestro vetusto pero fiel Spectrum, permiten crear fantásticos juegos de ordenador.

Esta nueva producción de Virgin Mastertronic no sólo nos vuelve a proporcionar esta agradable sorpresa, sino que además nos trae de regreso a uno de los más legendarios héroes de la historia del software y del cómic, Dan Dare. Como seguramente muchos recordaréis esta es la tercera ocasión en la que el futurista guerrero se aventura en nuestros ordenadores, y si bien su anterior trayectoria fue muy desigual, pasando de una excelente pero complejísima primera parte a una decepcionante segunda, en esta tercera nos ofrece un fantástico arcade con una calidad técnica digna de todo elogio.


La versión Amstrad resulta algo más complicada por la mayor velocidad de la acción.

AMSTRAD

Esta versión no sólo aprovecha también al máximo las posibilidades del Z80, sino que además hace uso de las mejores cualidades de este ordenador para dotar al juego de una mayor rapidez y sobre todo de una notable espectacularidad sonora. El colorido es perfectamente comparable al de la versión comentada, y en realidad sólo resulta criticable el notable aumento de la dificultad al ser también mayor la velocidad a la que se desarrolla el juego. En cualquier caso un excelente arcade, super recomendable.

Escapa a los aliens

El objetivo del juego es, con diferencia, mucho más sencillo que el de cualquiera de sus dos antecesores, y consiste simplemente en escapar de una base alienígena en la que nos encontramos cautivos. Para ello debemos recoger, en cada uno de los cinco niveles que componen el juego, una lata de fuel que nos servirá para poner en funcionamiento nuestra nave espacial, si bien para ello tendremos que realizar otra serie de acciones previas que vamos a tratar de explicaros.

Los niveles se hayan comunicados entre sí por túneles temporales, a los que sólo podemos acceder tras conseguir el pase adecuado y utilizarlo en el teletransportador que hay en cada una de las fases. Los pases a su vez sólo nos son facilitados tras destruir al guardián que lo custodia, un gigantesco alienígena verde que requerirá de una buena cantidad de disparos para pasar al más allá extraterrestre.

En el transcurso del juego deberemos preocuparnos además constantemente de mantener nuestro nivel de disparos y el fuel de nuestro jet y no dejar que ninguno de los dos llegue a cero, pues en el primero de los casos nos quedaremos totalmente indefensos y en el segundo muy limitados de movimientos. Otro aspecto importante en el transcurso del juego es la existencia de un terminal de compra informatizada que nos permite adquirir diversos «items» de utilidad, si bien estos terminales están ubicados únicamente en el primer nivel.

Al hacer uso de los pases en los teletransportadores accederemos a una escena especial en la que veremos cómo nuestro hé-

CONSEJOS y TRUCOS

■ ***Reserva el uso de tus Smart Bombs para los momentos en los que la pantalla se halla repleta de enemigos, y no los malgastes cuando te ataque un único adversario que podría ser fácilmente eliminado con tu láser.***

■ ***Cuanto más nos acerquemos a un enemigo más nos dispara éste; por el contrario si nos alejamos lo suficiente como para que sólo se entrevea su cuerpo en el borde de la pantalla podremos igualmente hacerle blanco con nuestros disparos pero él no hará lo mismo con nosotros. Este truco es especialmente indicado para acabar con algunos guardianes verdes.***

■ ***Utiliza con prudencia tus disparos (recuerda que son limitados), y haz sólo uso de tu láser cuando estés seguro de hacer blanco.***



Es importante vigilar los niveles de disparo y fuel, ya que al llegar a cero nos dejarían indefensos.

roe viaja a través de los túneles temporales, representados por cuadrados que avanzan hacia él y cuyo contacto debe ser evitado, pues nos resta una considerable cantidad de energía. En caso de que ésta se agote perderemos una de las cuatro vidas con que comenzamos el juego, algo que de la misma forma ocurrirá durante el resto del desarrollo de la partida.

Los diferentes niveles se hallan poblados por una buena cantidad de enemigos de considerable tamaño que resisten varios de nuestros disparos antes de explotar en mil pedazos. En cualquier caso, nuestro láser dispone de un regulador de potencia que se controla a través del tiempo que dejamos pulsada la tecla de disparo.

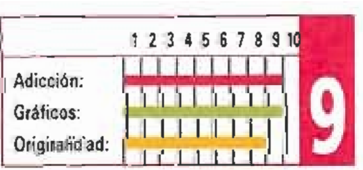
Excelente jugabilidad

No vamos a contaros más cosas acerca del desarrollo del juego, para tratar de mantener así intacto vuestro interés y dejaros en vuestras manos el deber de descubrir cada uno de sus secretos, pero de lo que si os vamos a hablar es de la calidad técnica del programa que, como ya os adelantábamos es sensacional.

Además de la excelente jugabilidad del programa, su rapidez, y lo realmente adictivo y divertido que resulta su desarrollo, es obligado hacer mención especial para sus gráficos y sus movimientos, todo un derroche de colorido y velocidad, comparables a otro programa que también causó sensación en su momento, «Savage» de Firebird.

Poco más queda por deciros, excepto haceros una última recomendación: si se utilizan vidas infinitas el juego pierde gran parte de su interés y de hecho puede terminarse en unos 15 o 20 minutos, lo cual sería una auténtica lástima dada la cantidad de horas de las que podríamos disfrutar tratando de completarlo sin ventajas. ■

J.E.B.



¿Qué hay de nuevo viejo?

SONIC BOOM

■ ***ACTIVISION*** ■ ***V. Comentada: AMIGA***

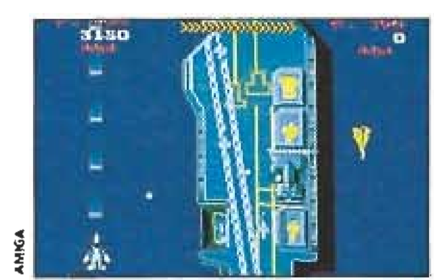
■ ***Disponible: SPECTRUM, AMSTRAD, C64, ATARI ST, AMIGA***

Echarle un vistazo a este «Sonic Boom» de Activision es algo así como reencontrarse por casualidad con un amigo de toda la vida. No es sólo que el juego repita en su desarrollo esquemas usados hasta la saciedad, sino que en general despide un cierto tufillo a antiguo que llega a lograr que el programa, más que una novedad, parezca la reedición de un viejo éxito.

Para empezar, y como era costumbre en los primeros arcades que poblaron las salas de juegos, nada de argumento... ¿para qué romperse la cabeza, si al usario al parecer lo único que le interesa es disparar y disparar?. Asi pues, si le echáis un vistazo a las instrucciones descubriréis que son tan escuetas como lo es justo el espacio para incluir los controles de manejo del juego, los diferentes comandos de carga para cada ordenador, y unas someras seis líneas en las que se nos exhorta a que disparemos contra todo bicho viviente que se nos cruce en pantalla.

Y en efecto esto es todo lo que debemos hacer en el juego, ya que lo que nos ofrece «Sonic Boom» no es otra cosa que una vuelta a los tiempos de clásicos como «Flying Shark» o «Slap Fight», e incluso curiosamente, uno de los títulos a los que más nos recuerda es al «Silent Shadow» de Topo. Por si no sabéis de qué estamos hablando os diremos que pilotamos un veloz cazabombardero con el que vamos a enfrentarnos contra todo el grueso del ejército enemigo, incluyéndose en este apartado tanques, aviones, cañones anti-aéreos, misiles tierra-aire e incluso gigantescos portaaviones.

Destruyendo por completo algunas formaciones de combate enemigas aparecerá en pantalla una píldora roja especial que al ser recogida hará que aparezca junto a una de nuestras alas un pequeño avión que se comportará como si de una lapa se tratase, moviéndose junto a nosotros sin separarse y disparando cuando nosotros lo hagamos. Podemos conseguir hasta un máximo de cuatro de estos compañeros de aventura, pero los perderemos si son alcanzados por los disparos del enemigo, de la misma forma que se nos restará una de nuestras vidas si somos nosotros los que recibimos el impacto.



Normalmente los aviones atacan en grupos de tres, seis y ocho.



La originalidad brilla completamente por su ausencia.

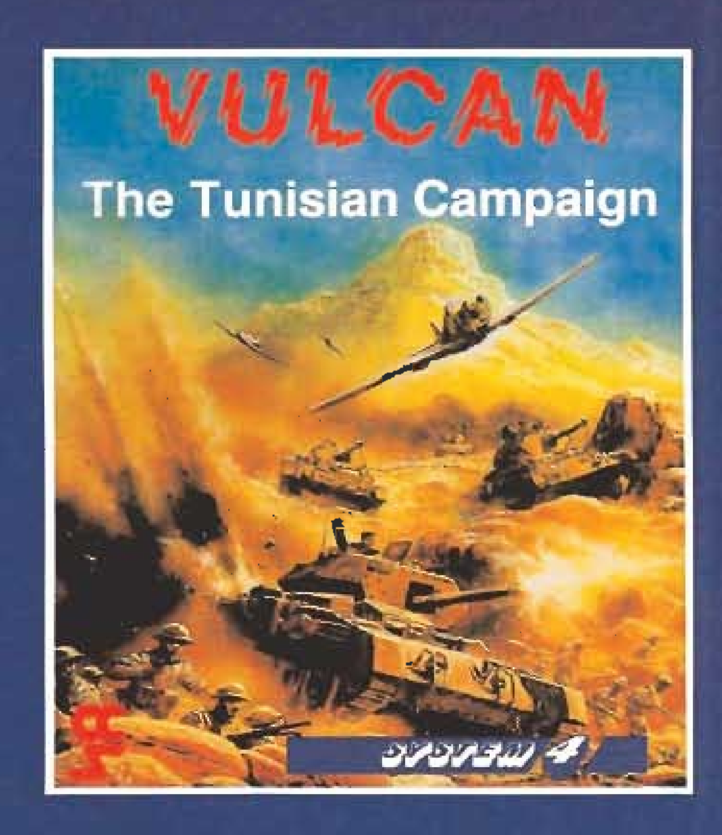
Si en lugar de una píldora roja aparece una de color amarillo deberemos también recogerla pues se trata de superdisparos, que al ser utilizados barren por completo cuanto encuentren en pantalla.

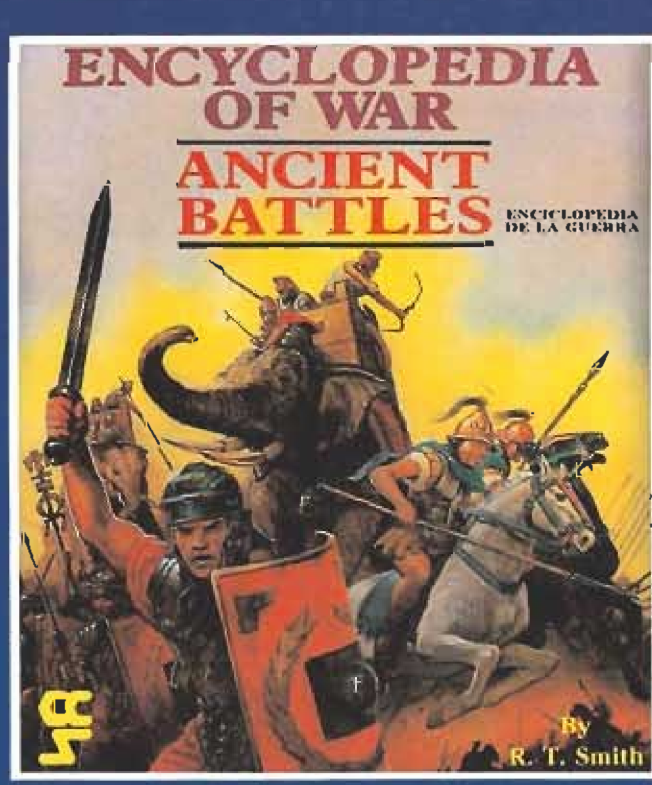
El juego, en general, ofrece un nivel de dificultad bastante elevado (si bien se va incrementando a medida que avanzamos en nuestra misión), pero por lo menos se nos ofrece la nada despreciable cifra de cinco créditos para continuar la partida donde la hubiésemos dejado. De la originalidad mejor no hablar, y la verdad es que aunque técnicamente el juego no ofrece ningun punto débil, tampoco destaca en ninguno de sus aspectos, por lo que no nos queda sino decir que aunque, tal vez, hace algunos añitos «Sonic Boom» hubiera sido, sin duda, un título a tener en cuenta, hoy en día nos tememos que se va a quedar sólo en el término de arcade entretenido, bastante jugable, pero totalmente irrelevante... para que engañarnos, uno más para el montón. ■

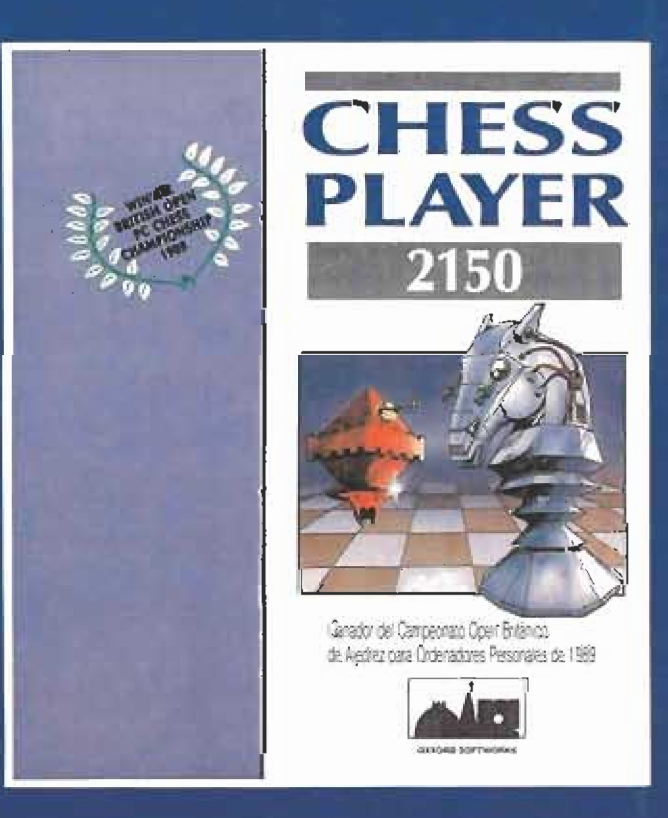
J.E.B.

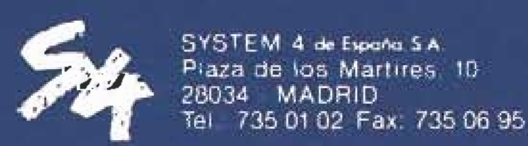
	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Adicción:		6
Gráficos:		
Originalidad:		

ESTRATEGIA









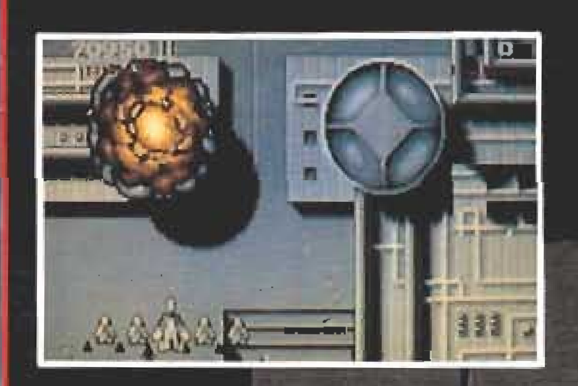
SYSTEM 4 de España S.A.
Plaza de los Martires, 10
28034 MADRID
Tel. 735 01 02 Fax: 735 06 95

MCM SOFTWARE

SONIC BOOM

SEGA









HOT ROD

SEGA

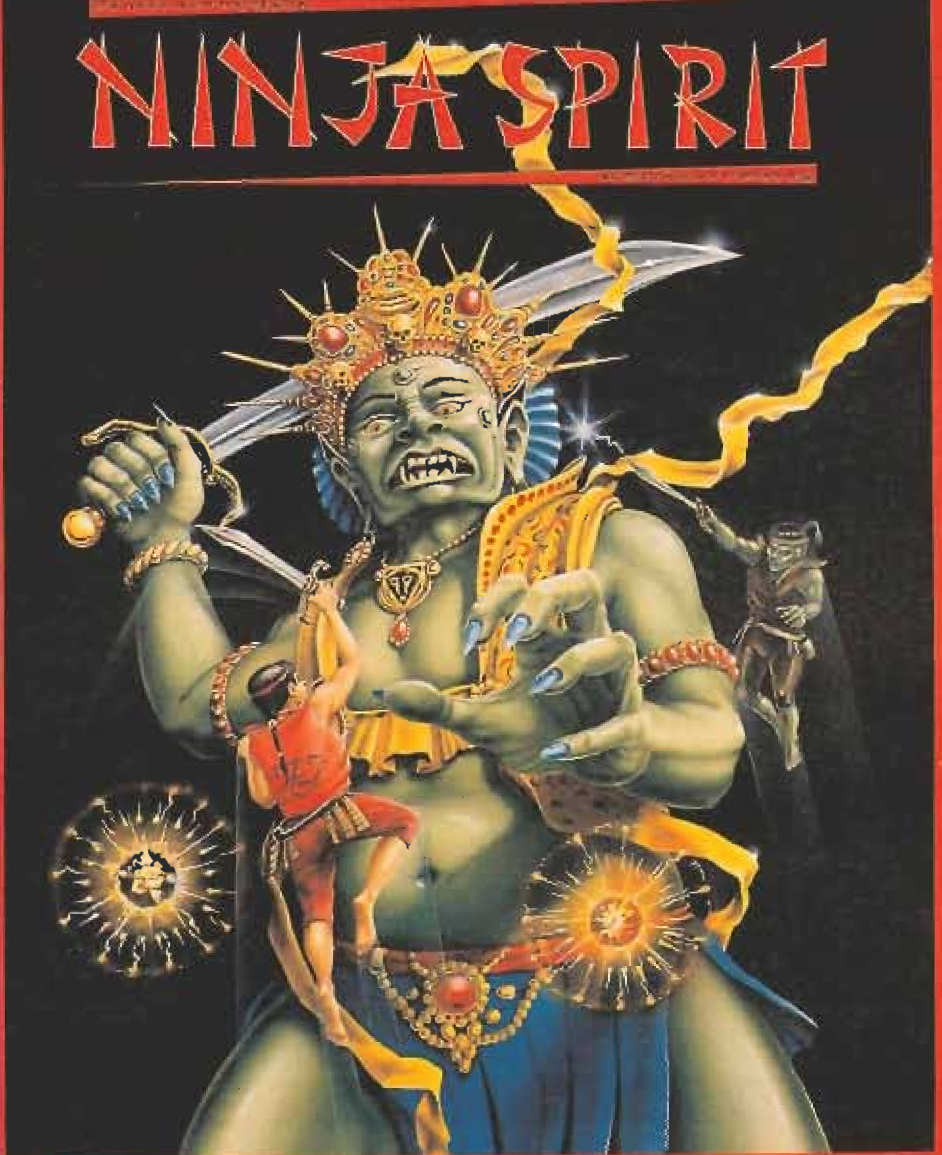
MCM SOFTWARE

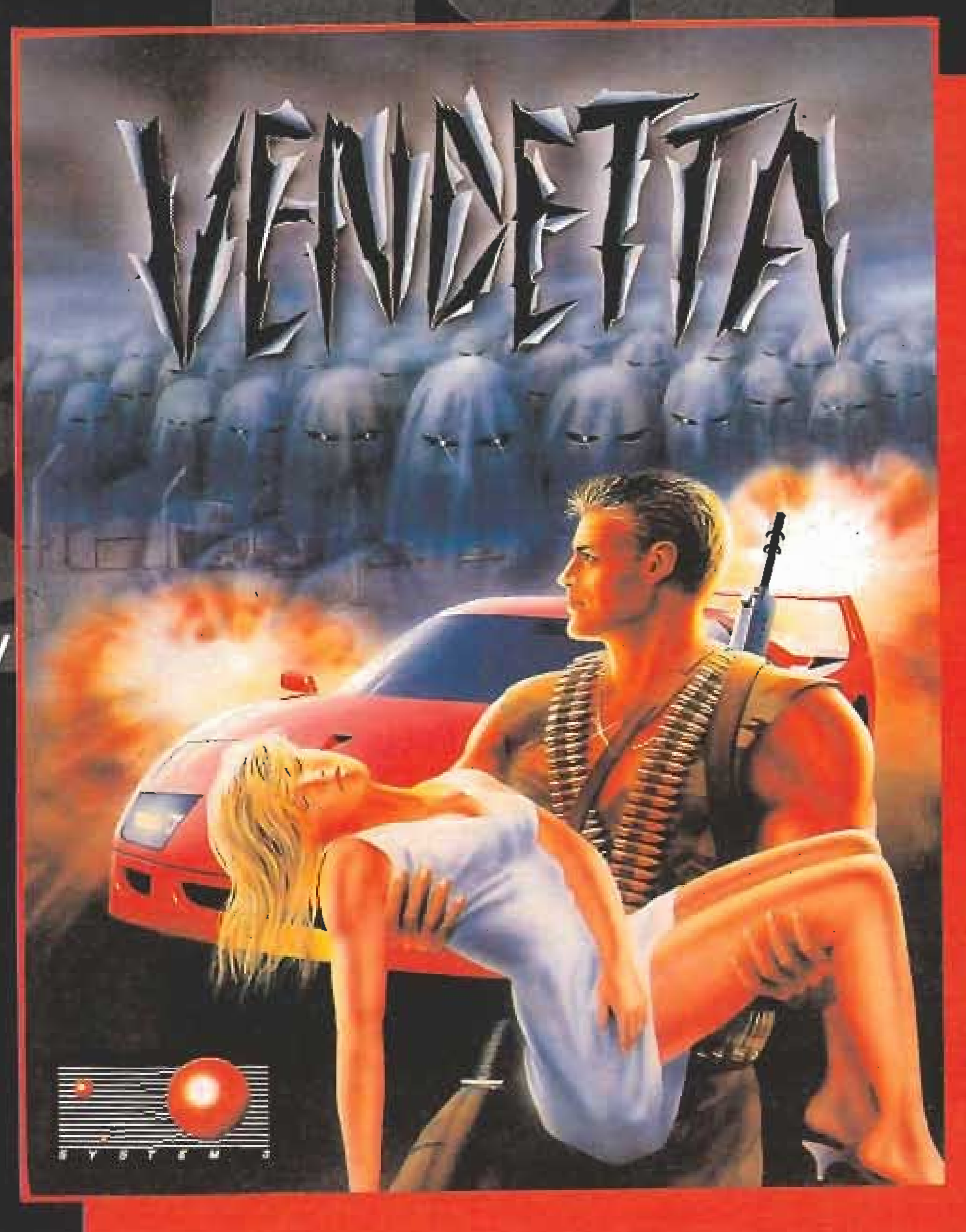
C/. SERRANO, 240 28016 MADRID TEL. (91) 457 50 58

WARE















ACTIVISION



Compleja aventura en la galaxia

GRAVITY

■ IMAGE WORKS ■ Disponible: ATARI ST, AMIGA ■ V. Comentada: AMIGA


AMIGA

La gran dificultad que entrañan tanto el manejo como los manuales del juego le hacen perder adicción.


AMIGA

Los gráficos son cuanto menos espectaculares e incorporan detalles de gran originalidad.

El primer calificativo que me viene a la mente para describir este juego es «temible». En efecto, al ir leyendo las setenta páginas de que consta su manual de instrucciones la sensación obtenida es la de estarse preparando un examen de física, pero de los difíciles. Y es que, además, hay que leérselas, porque sin esta acción intentar jugar a Gravity es como presentarse al examen sin tener ni idea.

Sin embargo, el objetivo del juego es de lo más simple, y menos original. Se trata, una vez más, de expulsar a los invasores, que ahora responden al nombre de Outies. Al parecer, dichos seres tienen la costumbre de absorber la energía de los soles y transformarlos en agujeros negros con lo que los habitantes del sistema solar agraciado perecen sin remedio. Nosotros debemos hacer justamente lo contrario para expulsar a los Outies: transformar sus agujeros negros en luminosos soles.

Por supuesto, todo esto se desarrolla sobre un escenario en el que juegan un papel principal las curvaturas espacio-temporales creadas en el universo real por los entes de gran densidad. Toma castaña. Para que os hagáis una idea de por dónde van los tiros.

A fin de cuentas, contamos con dieciséis naves que pertrechar de armamento, clones defensivos, ingenios para transformar planetas... con la misión de ir colonizando el universo y expulsando al enemigo. Por supuesto, cada uno de los aparatos citados cuenta con una descripción y su fundamento científico en las instrucciones. Tenemos posibilidad de acceder a un Holotank donde hay un mapa del universo en tres dimensiones donde podemos ver nuestras naves y los sistemas solares; también hay un lenguaje de programación para establecer el modo de acción de los clones defensivos (como lo oyes, un lenguaje de unos quince comandos); podemos acceder al Einstein-Mikowski Four-Space, que suena horrible y es el sitio en que podremos mover a nuestra nave...

De todas formas, todo lo dicho hasta ahora con tintes claramente peyorativos no tiene porqué afectar al juego si en realidad es pura palabrería. Lo malo de este caso, es que no parece pura palabrería. De hecho, cuando he jugado (o más bien, intentado jugar) daba la impresión de que todo lo que pasaba, ocurría independientemente de mi. Vamos, que puedes estar leyendo un libro y eso va por libre.

Dicho esto, me he cargado el juego. Es como el Ibertren: te lo pasas pipa viéndolo pero tú no intervienes para nada. Y, por supuesto, te cansas de verlo. De todas formas, tal vez yo no le he sacado partido por mi torpeza para esta clase de juegos. Muchos de vosotros quizá podáis adentraros en los misterios de este juego y termine gustándoos. Alguno podría conseguir, incluso, el premio Nobel.

Los gráficos son, cuanto menos, espectaculares. Llaman la atención el Four-Space ya mencionado, el Holotank (que puede girar según tres ejes) y tu nave, gráfico vectorial soberbiamente animado (pero al que no encontré utilidad). El movimiento es brusco en general, causando algunos problemas.

Un aspecto a destacar es el sistema de ventanas usado, de gran originalidad: cuando cierras una ventaja, ésta desaparece corriendo de la pantalla.

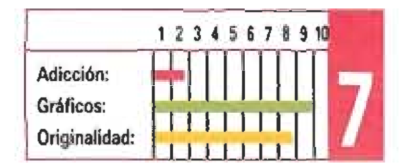
El sonido es pobre. La melodía de comienzo no es nada buena y los efectos sonoros durante el juego son escasísimos.

La originalidad le sale por todos los poros, quitando el objetivo. Son buenos detalles el Holotank y el lenguaje de programación. También puedes definir la cantidad de interacción con el ordenador central, de forma que si lo pones al mínimo tú darás todas las órdenes, y al contrario, en el máximo te limitarás a conducir tu nave a los sitios que te mande el ordenador. Por cierto, que la nave es muy difícil de controlar, con lo que el juego pierde su última posibilidad de actuar como tal.

La adicción es nula, decreciendo con el tiempo que tienes puesto el juego. La dificultad es, por el contrario, máxima desde el comienzo. Definitivamente, no es la clase de juego que triunfa en mi ranking.

Me atrevería a decir que es un juego elitista y pocos van a ser los que puedan sacarle partido, por dos razones: por la predisposición negativa en la que te colocan las instrucciones, y porque, aún intuyendo su significado, hay mejores juegos por ahí de este tipo, como el «Elite» o el «Millenium 2.2». ■

F.H.G.



Tambores de guerra

COLORADO

■ SILMARILS ■ V. Comentada: PC

■ Disponible: PC, ATARI ST, AMIGA

Si el famoso actor John Wayne viviera, con toda seguridad éste sería su programa favorito. Atentos todos los fanáticos de las películas del Oeste, los programadores de la compañía francesa Silmarils han sabido plasmar toda la emoción de la vida de los primeros pioneros americanos en las pantallas de nuestros ordenadores.

Durante la historia del software siempre ha habido juegos que trataban del lejano Oeste, desde el legendario «Gunfright» de Ultimate hasta el más reciente «Desperado» de Topo Soft. Sin embargo, y en nuestra opinión, ninguno ha conseguido recrear tan bien el ambiente que se debía vivir en aquella época como este «Colorado».

La mina de Pocahontas

La historia comienza cuando un valiente trampero salvó a un viejo jefe indio de morir a manos de sus enemigos. Éste, agradecido y sintiendo que la vida se le escapaba debido a las heridas recibidas, le regaló a nuestro héroe un pergamino donde estaba marcada la situación aproximada de una famosa mina de oro que la leyenda decía era la más grande de todo Colorado. La "Mina de Pocahontas" se encontraba en una zona apenas pisada por el hombre blanco, infestada por miembros de las más salvajes tribus guerreras y amenazada por infinidad de otros peligros, como animales salvajes, precipicios, ríos inexplorados...

Nuestra misión es controlar a este trampero y dirigirle a través del territorio, en una compleja videoaventura, hasta conseguir llegar hasta la susodicha mina. Podemos movernos en las seis direcciones del joystick, girar, saltar, agacharnos, manipular objetos y armas, escalar montañas e incluso comerciar con un

CONSEJOS y TRUCOS

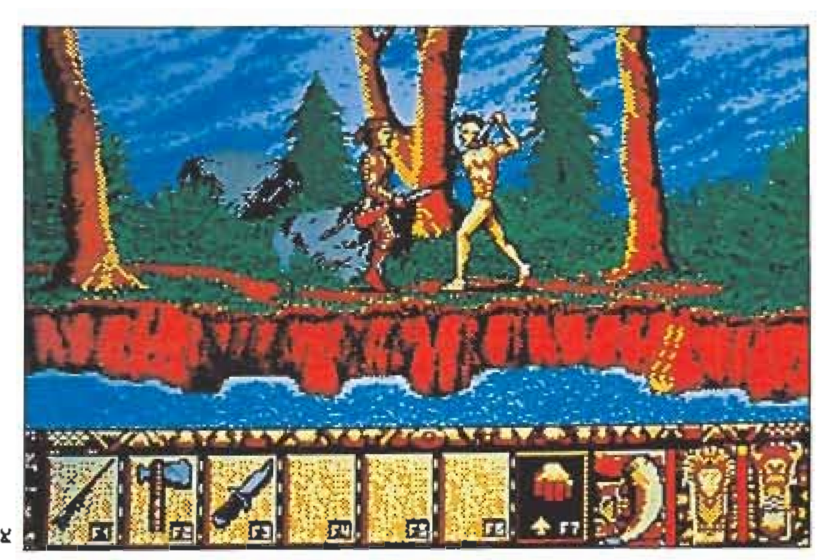
■ *Examina bien todas las pantallas porque en algunas hay objetos ocultos.*

■ *Para comprar al mercader antes tendrás que haber recogido algo que le interese para hacer el trueque. Lo que más fácil te resultará conseguir serán pieles de animales que encontrarás en los poblados indios.*

■ *Los enemigos aparecen casi siempre en las mismas pantallas así que ten cuidado si vuelves a ellas.*

■ *En algunas zonas se pueden escalar las montañas, la señal de que lo puedes hacer son una especie de palos incrustados en la roca. Agarrándote a ellos llegarás a la cima.*

■ *Para disparar el fusil tienes que cargarlo primero por lo que en el combate cuerpo a cuerpo te resultará más rápido usar otro arma. En la mayor parte de los casos la velocidad es esencial para vencer al enemigo.*



Una vieja leyenda habla de la existencia de una gigantesca mina de oro; nuestro objetivo es encontrarla.



En la parte inferior de la pantalla encontramos los marcadores de objetos, municiones y energía.



En el río además de a sus peligrosos rápidos nos enfrentaremos a los indios que sobre sus piraguas nos atacan.

mercader que encontraremos en algunos poblados indios.

En los marcadores inferiores de la pantalla se nos muestran los objetos que podemos llevar (seis en total), un icono para coger-soltar, un indicador de la cantidad de pólvora que tenemos para cargar nuestro rifle y una barra que marca la energía que nos queda.

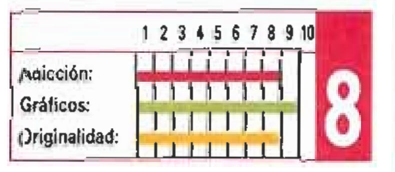
Nada más empezar el juego contamos con una escopeta, un hacha y un cuchillo. Armas que nos serán muy útiles para pasar las primeras pantallas ya que en ellas podemos encontrar desde guerreros hostiles hasta feroces osos o pumas. Cuando queramos trasladarnos de un lugar a otro tenemos la opción de coger una canoa y deslizarnos por el río hasta encontrar un vado donde atracar. Claro que este curso de agua está lleno de rápidos, de indios que nos arrojan piedras e incluso algunos que, sobre sus piraguas, van a intentar que nos golpeemos con las piedras o troncos que flotan en el agua.

Una gorra de cola de mapache

Silmarils ha conseguido en los gráficos de este juego un realismo asombroso. Las pantallas tienen infinidad de detalles que las convierten casi en una obra de arte, especialmente si tenéis una tarjeta gráfica VGA. El movimiento es absolutamente real, un poco lento si vuestro procesador no va al menos a 10 Mhz. En lo referente a la adicción varía mucho de unas zonas a otras del juego, los rápidos son peligrosos y es complicado atravesarlos, cuando nos atacan los indios tendremos que defendernos en una lucha cuerpo a cuerpo estilo «Barbarian» y, por último, hay zonas en las que hay que caminar con mucho cuidado porque están bordeadas por precipicios, en general, esto hace que el programa sea difícil sólo en determinados momentos.

«Colorado», es un gran juego, mezcla de aventura y arcade, que te cautivará desde el primer momento que pongas tus manos sobre él. Esta vez Silmarils ha acertado, así que busca por tu casa alguna gorra que tenga una cola de mapache, al estilo de Davy Crockett, póntela, siéntate frente a la pantalla de tu Pc y... la aventura está servida. ■

J.G.V.



¡COLECCIONA MICROMANÍA!

Un año de Micromanía (12 números) en cada cartera. Totalmente plastificada para guardar tu revista de una manera ordenada.

SOLO POR 1.200 PTAS. (más gastos de envío)

OCUPA POCO ESPACIO

Haz tu pedido rellenando el cupón de la revista o llamando al teléfono 91/734 65 00



El secreto de la inmortalidad

DRAGONS BREATH

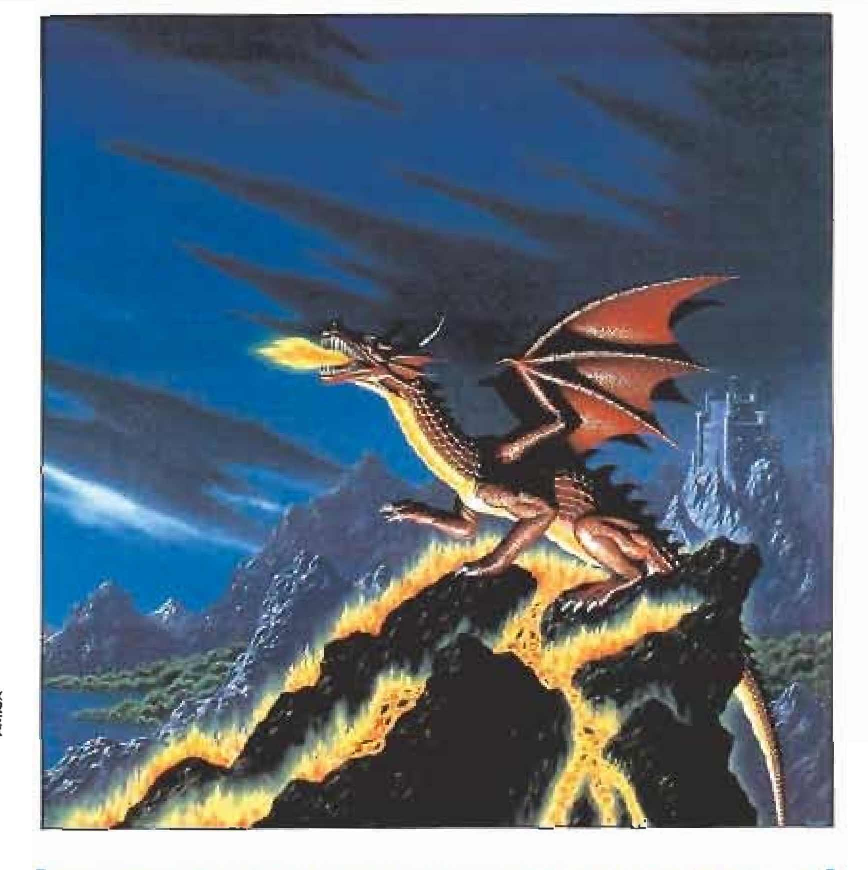
■ PALACE ■ Disponible: ST, AMIGA ■ En preparación: PC ■ V. Comentada: AMIGA



Son Bachim el Alquimista, Oureod la mujer vampiro y Ametrin la Bestia Verde, intentan dominar el mundo averiguando el secreto de la Montaña de los Enanos.



El objetivo del juego es encontrar las tres piezas del Talismán, que da acceso a la montaña, y dejarlas cada una bajo el cuidado de un dragón.



Hay un lugar, en el mundo de los juegos de ordenador, llamado Anrea. En el interior de esta tierra se encuentra, rodeada por misterio y una eterna niebla, la Montaña de los Enanos. La leyenda sostiene que en su interior se guarda el secreto de la inmortalidad.

Y es por esto que tres personajes se van a enfrentar en duelo sin cuartel para conseguir las tres piezas del Talismán que permite el acceso a la fortaleza de la montaña.

En esta lucha vale todo. Un papel importante lo van a jugar los dragones, como se deduce del nombre del juego. No obstante, la magia también está permitida para aquél que la domine. En el tablero de juego de estos tres poderosos seres se mueven individuos de diferentes razas que hacen su vida tan independientemente como pueden del juego cósmico que se desarrolla sobre sus cabezas.

Los tres personajes en cuestión no son precisamente un dechado de virtudes. Son Bachim el Alquimista, Oureod la Mujer Vampiro y Ametrin la Bestia Verde. Su única intención es, como siempre, dominar el mundo, ahora a través del secreto de la Montaña de los Enanos. Sólo que en esta ocasión nosotros, en el juego, controlamos a uno de los tres: esta vez encarnamos al malo.

Planteado así, adentrémonos en los secretos, no todavía de la Montaña, pero sí de este nuevo juego de Palace Software.

Estrategia, fantasía y arcade

Ya con lo leido supongo que te habrás dado cuenta de la gran ambición que posee este juego. Pretende mucho, parece. ¿Consigue abarcarlo todo y apretarlo? La respuesta es... tal vez, pero tendrás que proseguir la lectura para saberlo.

Se trata de un juego eminentemente estratégico, con elementos de juego arcade y una concesión a la fantasía en forma de hechizos y dragones. Como buen juego del tipo, permite la participación de varios jugadores humanos que combatan entre sí, aunque también puede jugar uno solo llevando el ordenador los otros dos personajes. Como se ha dicho, lo primero que se hace es escoger el personaje de los tres posibles que deseamos controlar.

La partida se desarrolla por turnos, en cada uno de los cuales cada jugador puede hacer una serie de cosas que ahora comentaré brevemente. Una vez dadas las órdenes deseadas se procede a ver su efecto al avanzar un mes, así como los movimientos de nuestros rivales. El objetivo del juego es encontrar las tres piezas del Talismán y dejarlas cada una bajo el cuidado de un dragón. Dichas piezas pueden estar en cualquiera de los 20 por 15 cuadros de que consta el mapa de Anrea.

En cada turno podremos: comprar elementos para nuestros hechizos si nos visita algún comerciante; realizar hechizos que afecten a dragones, huevos, ciudades o a nosotros mismos; ver el estado de nuestros dragones; ordenar distintas misiones a las mascotas (como conquistar pueblos, explorar zonas, rescatar rehenes...); poner huevos a incubar: los huevos precisan calor (que cuesta dinero) y tiempo para incubarse, y de ellos salen nuevos dragones a nuestro servicio. También deberemos consultar el estado de nuestras cuentas. Es fundamental tener dinero para mantener a nuestros dragones, calentar los huevos en su incubación y comprar componentes para hechizos. El dinero lo podemos obtener imponiendo impuestos a las ciudades que conquistemos, haciendo misiones de rescate (que nos proporcionarán alguna recompensa) o con hechizos. Por supuesto, si a una ciudad le pones un gran impuesto su descontento crecerá hasta rebelarse. Pero si hay un dragón en ella no se podrá rebelar. Pero si hay un bárbaro, puede matar al dragón...

En fin, todo esto os lo cuento para que os deis cuenta de la complejidad que puede tener el juego. Habrá que decidir una estrategia adecuada para compensar cada cosa, y mantener siempre en mente el objetivo del juego: la búsqueda y custodia de las tres partes del Talismán.

Una faceta fundamental del

CONSEJOS y TRUCOS

■ *Para empezar, pon un huevo a incubar a la máxima potencia. Esto produce un gasto mensual de nueve gelds, pero sólo precisa cinco meses: total, 45 gelds. Por muy mal que lo hagas, tu huevo se romperá antes de que te arruines y tendrás otro hermoso dragón antes que tus rivales. Esto lo digo porque los mayores problemas pecuniarios los vas a tener al principio. Si planteas bien la estrategia, saldrás a flote. En caso contrario, tendrás que volver a empezar la partida.*

■ *No compres nada a los comerciantes al principio. No hagas hechizos todavía. Todo ello trae gastos que te lo pueden hacer pasar mal al principio.*

■ *Manda a tu dragón conquistar sitios que cumplan lo siguiente:*

1) Debe estar cerca de tu torre, así el viaje no te saldrá muy caro con la consiguiente posibilidad de arruinarte prematuramente.

2) Busca lugares de escasa población, y elige la opción de Conquer and Keep. Así, tendrás que destruir menos casas y tu dragón recibirá menos daño. Además, poseerás el sitio y podrás ponerle impuestos. Por supuesto, perderás luego un turno en el que el dragón vuelve a tu torre para poder conquistar otro sitio.

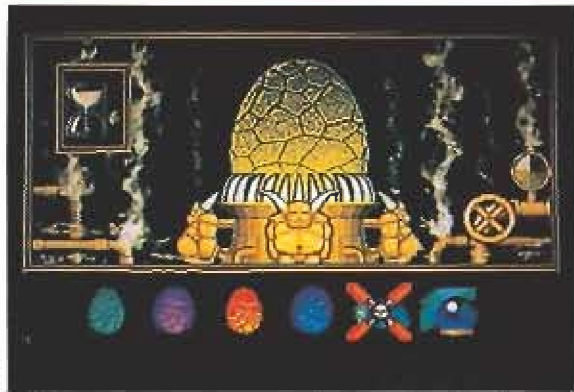
3) Busca un pueblo que esté en batalla con otro. Así recibirás dinero de su enemigo en recompensa por los servicios prestados.

■ *No fijes muy alto el nivel de tasas (por debajo de un cuarto del máximo) si no quieres que se rebelen y pierdas sus impuestos. Aunque estos son escasos, serán al principio tu única fuente de ingresos. En cuanto tengas más dragones déjalos en los pueblos conquistados y pon los impuestos al máximo. Poco a poco tus fondos irán subiendo. Cuando tengas mucho dinero, ya puedes empezar tu misión en serio.*

■ *Para terminar, os diré un hechizo importante, pero no su efecto (chincha). Se trata del siguiente: poner dos unidades de Rasgon bien caliente y rayado con otras dos de Tius, también caliente, pero mezclado. Revolver y lanzar. Una cosa más: este hechizo fue decisivo para que Ametrin, bajo mi control, consiguiera la inmortalidad.*



Los hechizos, al igual que en todos los juegos del género, son parte fundamental de la aventura.



El dinero para avanzar se consigue gracias a los impuestos establecidos al conquistar la ciudad.



En el juego se suceden acciones de estrategia y movimientos arcade.



La partida se desarrolla por turnos en los que indican unas órdenes.

«Dragons Breath» implica un concepto diferente de adicción, que aumenta a medida que avanzamos.

juego son los hechizos. Su dominio puede dar una gran ventaja sobre los rivales, que sin duda también los usarán. Dedicado a ellos hay un manual aparte del de instrucciones.En él se nos describe nuestro laboratorio, así como las distintas propiedades de cada material y la teoría básica de los hechizos. Nuevamente, al realizar un hechizo deberemos buscar una solución de compromiso. Tal material puede subir mucho la fuerza del dragón, pero a lo mejor tiene un efecto lateral indeseado sobre su velocidad; éste otro puede ser ideal, pero a lo mejor cuesta tres veces más que aquél otro... Al principio contamos con una cierta cantidad de determinados componentes, que podremos aumentar, tanto en variedad como en número, comprando a los mercaderes que se presentarán periódicamente en las puertas de nuestro castillo.

Por supuesto, deberemos elaborar nuestros propios hechizos, ya que en el libro sólo vienen un par a modo de ejemplo. Para ello serán de gran valor las tablas de efectos que acompañan al manual. No obstante, he de decir que lo mejor es ir a la práctica: diseñar el hechizo teóricamente y lanzarlo para comprobar sus efectos.

Hasta aquí sólo he pretendido dar unas pinceladas a las posibilidades del juego. No quiero entretenerme más aquí, aunque podría seguir un par de páginas. Sólo añadiré que la secuencia arcade es opcional y tiene lugar cuando ordenas a un dragón conquistar una ciudad o ir a una misión de rescate, siempre que elijas la opción «Training».

Cientos de partidas diferentes

Pienso que con el entusiasmo que he demostrado hasta el momento habréis intuido que el juego no está nada mal. En mi opinión, merece mucho la pena tanto verlo como jugarlo.

Los gráficos son, al menos, excelentes en cada momento. Soberbios los castillos de cada contendiente, impresionante el mapa tridimensional de Anrea... en fin, una delicia de ver. Y muy espectaculares.

El sonido tiene una buena melodía de comienzo. Luego tiene otra durante el desarrollo del juego que, como siempre, acabará mareándonos y poco más. Baja puntuación en este apartado, me temo.

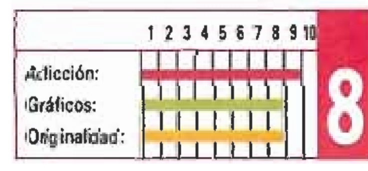
En la sección arcade los gráficos son pequeños pero claros. El movimiento es bueno, estando la rapidez de movimiento (respuesta al joystick) condicionada por las virtudes del dragón en cuestión. Muy original es el hecho de nuestra llamarada, que afecta según la distancia a lo volante y a lo terrestre (como es de esperar en una llamarada diagonal). Está perfectamente llevada a cabo.

El juego comienza con poca adicción, a lo que colabora la dificultad de la sección arcade (nuestro dragón es joven y tiene poco desarrollados los atributos —nada de malas interpretaciones aquí, por favor) y el hecho de tener que cargar datos en cada movimiento que hagamos, sobre todo si vamos al laboratorio. Además, da la impresión de que el ordenador no gasta dinero, tiene superdragones y le sale todo bien. Conforme se avanza en la partida vamos replanteando la estrategia y descubrimos que al ordenador también se le mueren los dragones y se le gasta el dinero, con lo que la cosa se anima y ya no puedes parar hasta el final de la partida. Cuenta además con la ayuda de los manuales enteramente en castellano.

El juego en cuanto a escenario es muy original. Referente al desarrollo, lo es menos pero con grandes puntos a favor como los hechizos o la secuencia arcade.

En resumen, se trata de un excelente juego para los amantes de los programas de estrategia. Que nadie se asuste por lo dicho, ya que las partidas no son eternas ni nada de eso, por lo que puede apelar a los menos viciosos de los arcades o aquellos que están hasta las narices de matar marcianos, porque no van a echar de menos unas raciones de masacrabichos. Añado que, si bien contra el ordenador triunfar es relativamente fácil, no por ello el juego pierde su interés: cada partida es diferente y, además, puedes jugar contra algún amiguete. ■

F.H.G.



ROTOX

DIJISTE QUE QUERIAS UNA REVOLUCION

¡¡AQUI ESTA!!

El Cyborg ha sido transformado por la ciencia del siglo XXII en una desvastadora máquina de guerra asistida por ordenador.

Encuentra en el juego una nueva técnica revolucionaria —ROTOSCAPE—, que hace que todo el entorno se mueva a tu alrededor creando auténticas pesadillas de 360°.

ROTOX

¡Una revolucionaria nueva experiencia!

U.S. GOLD

ERBE

ERBE SOFTWARE, S. A.
Serrano, 240
28016 MADRID

Disponible para Atari ST, Amiga y PC.

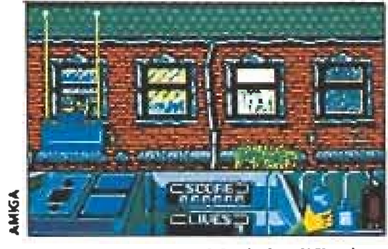


Limpiando en las alturas

WINDOW WIZARD

■ ***RELINE*** ■ ***V. Comentada: AMIGA***

■ ***Disponible: AMIGA, ATARI ST, PC***



Una ingente cantidad de dificultades se van a interponer entre nuestro protagonista y su objetivo.



Como premio a nuestra labor algunos inquilinos dejarán valiosos objetos en sus ventanas.



Pese a su reducido argumento el desarrollo de «Windov Wizard» resulta muy entretenido.

Por fin he conseguido mi primer empleo; después de mucho buscar y nada encontrar, lo he logrado: limpiaventanas. Mi misión consistirá en ir "dejando como los chorros de oro" las ventanas de los distintos edificios que me vayan asignando.

Sin embargo, no es un trabajo fácil ni mucho menos; al contrario de lo que pudiera parecer, una cantidad ingente de dificultades se van a interponer entre mí y mi primer salario. En un país tan poco civilizado como éste, tendré que evitar los numerosos objetos, que la gente tira por las ventanas hacia la calle, como cajas fuertes, estatuas, ordenadores, etc., cuyo contacto provocará que las cuerdas que unen mi carro con las poleas que lo mueven se rompan, lo que equivaldrá a una caída al vacío, y teniendo en cuenta que solamente tengo tres oportunidades, el panorama no se presenta muy esperanzador que digamos.

Además, cada cierto tiempo aparecerá por los tejados un loco que intentará cortar las cuerdas a no ser que suba y le eche, a lo cual hay que unir las avispas, los pajarracos, los balonazos de los niños jugando al fútbol (cuando esté en los pisos inferiores), ¡las bombas!...

Afortunadamente, también podré realizar buenas acciones, como recoger gatos que al resbalar caerían al vacío sin posibilidad alguna de salvación, o disfrutar de momentos gratificantes cuando algún inquilino deje algún objeto en la ventana (diamantes, monedas, etc.) como premio por mi labor.

El juego se desarrolla cara a un edificio en el que aparecen las distintas ventanas. Con nuestro paño iremos limpiando las dos partes de cada ventana, para lo cual nos iremos fijando en la parte inferior izquierda de la pantalla, donde aparece un icono de la ventana y su suciedad, que irá desapareciendo a medida que frotemos con nuestro trapo. Una barra horizontal, por debajo de este marcador, nos indica la proporción de ventanas sin limpiar que nos queda para completar el nivel y poder pasar al siguiente edificio, de los siete que componen el juego.

Una ventana a la izquierda con un par de flechas que marcan el binomio arriba/abajo, nos indica de donde nos viene el peligro inminente. En el centro, los puntos obtenidos y las vidas restantes. Y en la derecha, el bote utilizado para limpiar las ventanas; además, aparece otro bote y un walkie-talkie. Estos son utilizados en un caso especial: para quitar las cagarrutas de los pajarracos.

Deberemos tener cuidado, pues el otro bote contiene el superquitamanchas «IXO», cuyo poder provocará la rotura de las ventanas que estén sucias únicamente con polvo, y su contenido nos servirá sólo para una ventana. Este hecho supone que cada vez que usemos el superlimpiador tengamos que hacer uso del walkie y pedir mas «IXO», el cual caerá desde la parte superior del edificio.

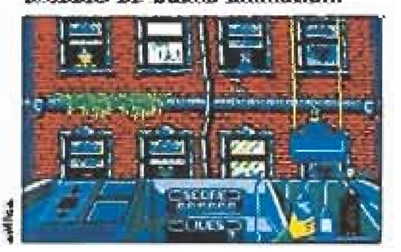
Por último, cada vez que logremos pasar de fase, participaremos en una fase especial de bonus, en la cual nuestro carrito se dirigirá hacia el espacio y allí intentará realizar la misión encomendada (recoger hombres que caen al vacío, librar a los pájaros del ataque de los pajarracos asesinos, etc.).

«Window Wizard» es una especie de versión remozada del "escalador loco", al cual se le ha cambiado el argumento. Dotado de gráficos simpáticos (recordemos que este programa corresponde a la serie "young line", dirigida a los más jóvenes), un movimiento que cumple su papel perfectamente, una presentación cuidada y un buen sonido, «Window Wizard» es un programa que, a pesar de su reducido y a la larga repetitivo argumento, asegura muy buenos momentos a cualquier persona que cargue el juego, independientemente de su edad. ■

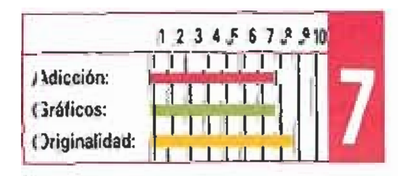
A.M.



El juego pertenece a la serie «young line» e incluye gráficos simpáticos dotados de buena animación.



Los marcadores contienen información vital como las flechas que indican por donde aparecerán los peligros.



La locura del monopatín

SKIDZ

■ ***GREMLIN*** ■ ***V. Comentada: AMIGA***

■ ***Disponible: ATARI ST, AMIGA***

¿Y tú eras el que decía que no tenía rival con el monopatín y con la bici de BMX?. Ahora vas a saber lo que es bueno. Te va a costar más de un disgusto llegar al final de, por lo menos, una de las diferentes fases de este estupendo nuevo programa de Gremlin. Prepárate para el "paseíto".

Aunque «Skidz» no es demasiado original en su concepción, —recordad programas como «720 grados» o «Skate or die»—, si es un juego que está realizado con sumo cuidado hasta en los más mínimos detalles. Un fantástico arcade que te va a hacer vivir las más emocionantes aventuras subido en tu monopatín o en tu "bici" todoterreno.

El rey del Skate

El objetivo del juego es llegar, sano y salvo, hasta el final de las seis fases de las que consta. Si lo consigues, sin incidentes, será que eres lo suficientemente bueno para desafiar al Rey del Skate y tendrás la oportunidad de enfrentarte a él en una inolvidable y peligrosa carrera. Claro que si prefieres la bicicleta de BMX también puedes participar con ella y olvidarte del monopatín. Cada uno de los dos medios de locomoción tienen sus características especiales, el monopatín es más maniobrable, pero la bicicleta es más rápida. En algunas fases te será más útil uno u otra. Por desgracia, la elección no la puedes hacer durante la partida, y únicamente podrás elegir al comienzo según tus preferencias.

Puedes empezar en cualquiera de los seis niveles pero tienes que completarlos todos para que el programa te permita cargar la séptima fase que, como es fácil deducir, es la carrera contra nuestro contrincante.

Para llegar al final de cada parte no sólo tienes que ser hábil sino que también hay que evitar los obstáculos que encontrarás por el camino: Animales que cruzan la calle, viejecitas que atraviesan la calzada sin mirar, zonas de obras llenas de socavones, barriles tirados por el suelo, mendigos que te ponen la zancadilla, y algún otro que otro "pequeño" inconveniente añadido. Como, por ejemplo, que

CONSEJOS y TRUCOS

■ ***Aunque parezca lo contrario, el tiempo para completar cada nivel es muy justo, hay que llevar una buena velocidad para poder llegar al final.***

■ ***No olvides mirar bien para no dejarte nada de basura. Piensa que luego a lo mejor no te sobra tiempo para volver sobre tus pasos a recogerla.***

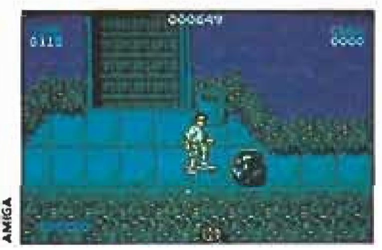
■ ***No te entretengas haciendo piruetas hasta que no domines los circuitos a la perfección.***

■ ***El dinero que hay por el camino no te servirá de nada si no tienes tiempo para completar el nivel. No te pares si está en un sitio que te parezca difícil de alcanzar.***

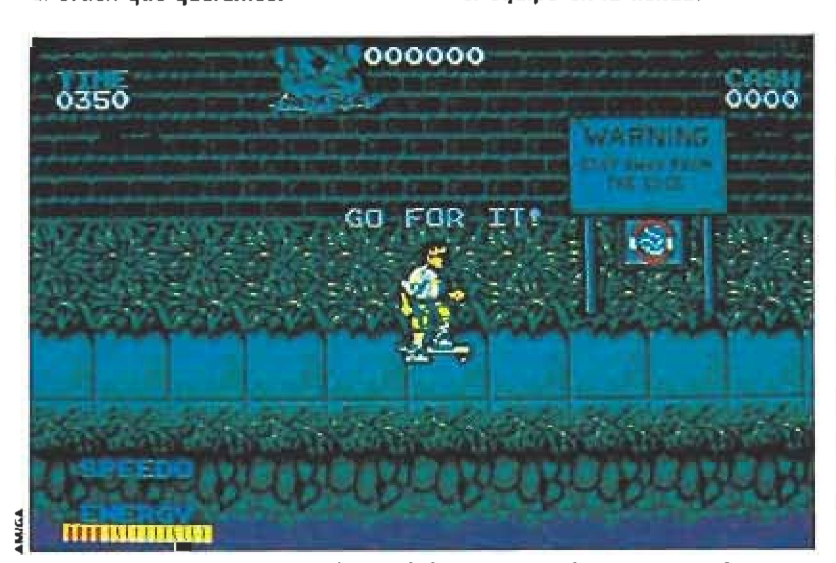
Para emprender esta arriesgada carrera podemos escoger como vehículo el monopatín o la bici BMX.



Podemos resolver los seis niveles en el orden que queramos.



Las monedas nos permiten mejorar el equipo en la tienda.



Es preciso hacer cada recorrido en el tiempo marcado y recoger, al menos, el 75% de la basura.

tengas que realizar el recorrido en un tiempo determinado o que haya que recoger al menos el 75% de la basura que encuentres y arrojarla en unos cubos dispuestos para tal fin.

También tienes la oportunidad de aumentar tu puntuación de dos formas distintas: la primera consiste en realizar una "tarea especial" diferente en cada fase, —por ejemplo, en las calles de la ciudad, de la primera fase, tienes que encontrar un paquete y echarlo a un buzón de correos— y la segunda en mejorar tus puntos haciendo piruetas; cuanto más arriesgado el ejércicio más sube tu puntuación final.

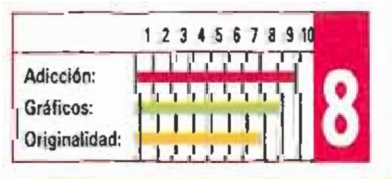
Si quieres mejorar tu equipo de competición puedes dedicarte a recoger las monedas que hay repartidas por el suelo y que te permitirán comprar ciertos artículos como rodilleras, cascos o mejores ruedas en la tienda de deportes.

Un juego superdivertido

«Skidz» es, sin lugar a dudas, un gran programa. Lo que destaca sobre todo es su gran jugabilidad. Si además le añadimos que los gráficos son de una extraordinaria calidad y que el scroll es uno de los mejores que hemos visto tenemos como resultado un fantástico arcade. Si le podemos achacar algún defecto es quizá que resulte un poco lento en algunas ocasiones, pero esto no pasa de ser un pequeño problema en un juego repleto de buenas cualidades.

Si quieres convertir tu Amiga casi en una máquina arcade prueba «Skidz», la nueva fórmula de Gremlin. ■

J.G.V.



Un fantasma con gancho

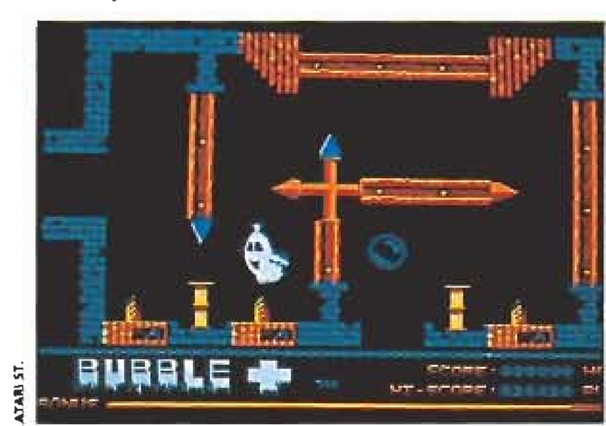
BUBBLE +

■ *INFOGRAMES* ■ *V. Comentada: ATARI ST*

■ *Disponible: AMSTRAD, ATARI ST, AMIGA, PC*



Nuestro protagonista desplaza la burbuja con ayuda de sus sorprendentes soplidos.



Infogrames ha conseguido un juego divertido con sólo dos elementos: un fantasma y una burbuja.



El control desde el ratón permite una gran movilidad del fantasma que se desplaza velozmente.

¿Cómo harías un juego en el que los únicos protagonistas fueran un fantasma y una pompa de jabón?; a simple vista parece complicado con sólo este par de curiosos personajes. Sin embargo, en el país vecino existe una compañía que parece capaz de realizar un arcade incluso con tan original y elemental argumento. Su nombre es Infogrames. Y el resultado final es muy divertido.

El protagonista de tan particular aventura es un pequeño fantasma encerrado en una vieja y tétrica mansión abandonada. Junto a él, una pompa de jabón que nuestro amigo tiene que dirigir a través de las habitaciones evitando que toque cualquier objeto. El más mínimo roce con las paredes o con los innumerables cachivaches que inundan cualquier casa vieja, provoca la desaparición de la burbuja y la consiguiente pérdida de una de las cinco vidas de las que disponemos para cumplir nuestro objetivo. Os preguntaréis cómo este simpático espectro dirige su pompa, pues bien, la respuesta es: soplando. Cuando pulséis la tecla correspondiente veréis como el protagonista hincha los carrillos y sopla con fuerza. Si le obligamos a hacer un esfuerzo excesivo se pondrá colorado y jadeará durante unos pocos segundos hasta que recupere las energías perdidas.

El fantasma se controla con el ratón lo que le permite una total movilidad por la pantalla, además, como buen espectro, es capaz de atravesar las paredes sin que nada le dañe. Sin embargo, sí podemos manipular ciertos objetos que encontraremos en nuestro camino y que impedirán el paso de la burbuja. Las velas encendidas son capaces de hacer explotar a nuestra pompa a distancia, así que lo primero que tenemos que hacer es apagarlas con un soplido, los ventiladores tienen más potencia que los pulmones espectrales y por lo tanto, tendremos que buscar, entre el resto de los cacharros que hay en cada pantalla, cuál es el que nos permite cortar el tremendo chorro de aire que amenaza con acabar con nuestra protegida; en algunos casos será una vieja gramola, en otros una curiosa palanca y así en todas las habitaciones. Recuerda que siempre hay un objeto que apaga el ventilador, así que nuestro consejo es que pruebes con todos hasta encontrar el adecuado.

Otros peligrosos obstáculos que hallaremos serán pinchos, bolas de espinos, vallas metálicas y todo lo que se os ocurra que puede hacer que explote un objeto tan delicado como una pompa de jabón.

Por último, recordaros que tenemos un tiempo límite para ir de un extremo a otro de la sala. Hay una barra de puntos extra que va disminuyendo según transcurren los segundos, cuando llega al final si no hemos salido de la pantalla perderemos toda posibilidad de aumentar nuestra puntuación.

En el aspecto técnico podemos comentar que los gráficos son de gran tamaño y el fantasma está perfectamente animado, también la burbuja flota como si fuera de verdad, incluso tiene su propia inercia. El resto de los objetos también están correctamente representados. El juego resulta muy entretenido en su desarrollo, su dificultad no es excesiva aunque algunas pantallas son bastante complicadas.

Sin embargo, nadie es perfecto, y el programa incluye una opción de práctica que nos permite incluso llegar al final sin haberlo jugado. A nuestro entender el entrenamiento no debería cubrir hasta la última pantalla. Esta es una característica que hace perder muchos puntos a un juego que podría haber sido excepcional y que se queda en simplemente entretenido. De todos modos «Bubble +» es una propuesta original y divertida, que te hará pasar un rato agradable cuando quieras un programa diferente. ■

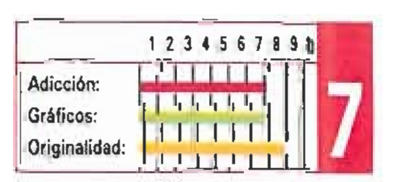
J.G.V.



Para avanzar es preciso manipular los objetos de la pantalla.



La opción de entrenamiento es tan larga que es posible completar el juego desde ella.





Vocación de mercader

PIRATES

■ MICROPROSE ■ V. Comentada: AMIGA

■ Disponible: AMSTRAD, COMMODORE, ATARI ST, AMIGA, PC

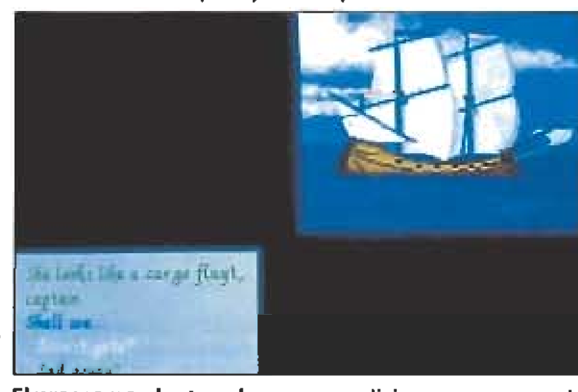
Resulta extraño, en cierto modo, la escasez de juegos existentes en el mercado que se basan en corsarios. A priori, se trata de un tema clásicamente asociado con la aventura, por lo que no debería haber problemas en conseguir un juego de argumento llamativo. Microprose ha cogido el tema y ha obtenido de él un juego de estrategia, su especialidad.



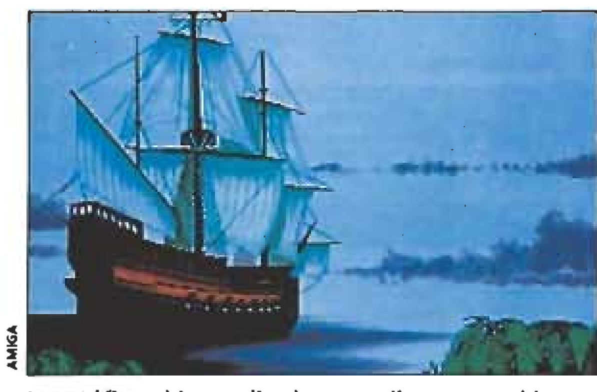
Las posibles variaciones son múltiples: desde escoger la nacionalidad, a la época pasando por el nivel de dificultad.



Podremos conquistar las ciudades con una estrategia adecuada así como comerciar en ellas.



El programa plantea algunas expediciones, pero permite también iniciar otras diferentes.



Los gráficos, bien realizados, contribuyen a ambientar un juego en el que se han cuidado mucho los detalles.

Efectivamente, el calificativo que acompaña al título de la caja no es aventura, sino simulador. Estamos ante un simulador de corsarios por extraña que parezca la clasificación.

Si hay algo que no se le puede negar a Microprose es la gran seriedad y documentación con que realiza cada uno de sus trabajos: cada detalle suele estar cuidado al máximo. «Pirates», el juego que comentamos en estas líneas, no va a ser una excepción. Para que os hagáis una idea, aunque yo personalmente soy incapaz de diferenciar una pinaza de un balandro salvo por la velocidad, al leer el manual he descubierto que son barcos totalmente distintos; lo mismo ocurre con un "cargo fluyt"o una barcaza, por poner un ejemplo. «Pirates» es pues un juego muy cuidado y con una gran ambientación. Pero....

El juego

Como podéis imaginar, asumiremos el papel de corsarios en pleno mar Caribe. Ante nosotros tenemos un prometedor destino que pasa por comerciar, atacar, conquistar, buscar tesoros, rescatar damiselas...todo para conseguir un retiro feliz, con mucho dinero, títulos honoríficos, algunas tierras y, por qué no, una bonita esposa.

Este es el objetivo del juego: vagar con nuestros barcos y tripulación en pos del preciado oro. Y el ambiente invita a ello; estamos en la época dorada de nuestro imperio, el imperio español. Hay barcos portando inmensas cantidades de oro y otros bienes. Francia, Inglaterra, Holanda y España pretenden dominar el comercio y el territorio. Más bien, los tres primeros, pues España es la dueña legal de la zona.

De todos es sabido que los ingleses juegan sucio, y siempre lo han hecho en los conflictos con nuestro país. Así que se dedicaron a permitir a todo pirata o corsario que atacara impunemente nuestros barcos, dando luego ligeras justificaciones a los españoles. Francia y Holanda tampoco se quedaron atrás en este empeño, por supuesto.

Así, podremos asumir el papel de corsario inglés, francés, holandés o de renegado español. También podremos escoger la época de nuestras aventuras, así como el nivel de dificultad del juego (desde aprendiz de pirata a espadachín). En función de estos tres factores, el escenario actuará de distintas formas. Por ejemplo, en la época del Imperio de Plata todos los delincuentes lo tienen chungo; el renegado español siempre es más odiado que el "honrado" corsario inglés....

Aparte de esto, también podremos optar por llevar a cabo alguna de las expediciones famosas propuestas, cuya dificultad es variable de unas a otras. Toda la aventura se desenvuelve en el mar Caribe, sus islas y sus costas. Hay distintos tipos de barcos por allí navegando, colonias de diversas nacionalidades, gobernadores, comerciantes y, por supuesto, otros piratas sin escrúpulos.

Podremos conquistar ciudades (con la adecuada estrategia), abordar otros barcos, batirnos en duelo con enemigos, encontrar tesoros, visitar tabernas...cantidad de acciones. Incluso podremos orientarnos y situarnos con el uso de un sofisticado astrolabio.

Nuestra opinión

El juego tiene una presentación excelente, con una ambientación deliciosa. Se nota que todos los detalles están cuidados al máximo.

Los gráficos están bien realizados, si bien tiene escaso mérito ya que en la mayoría de los casos son estáticos. El movimiento está bien realizado y simulado (digo esto porque la velocidad del barco depende de sus velas, clase, viento...), pero tampoco para lanzar sombreros al aire.

Buen sonido con variadas melodías que podremos escoger desde el menú principal. Excelentes efectos sonoros, en particular de presentación.

«Pirates», en otro orden de cosas, aporta poca originalidad en cuanto a desarrollo, no así en cuanto al tema. Donde más puntúa es quizás en la línea estratégica y de simulación. Sin embargo, resulta poco adictivo. Las secuencias son repetitivas: siempre que asaltes un barco deberás batirte en duelo con su capitán, —duelo carente por completo de componente arcade—, pues los movimientos de esgrima son bastante lentos y nuestro objetivo es siempre surcar el mar sin mayores objetivos que hacerse rico.

Supongo, que con lo dicho habréis sacado vuestras conclusiones. Es un juego muy bien cuidado, con excelentes gráficos y sonido, pero con un desarrollo algo reiterativo. Por supuesto, los aficionados a la estrategia, tanto naval como terrestre, tienen por delante, varias semanas de entretenimiento. ■

F.H.

CONSEJOS y TRUCOS

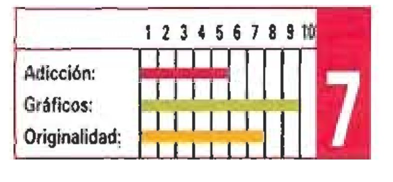
■ ***No hagas burradas: al principio tendrás una modesta tripulación y no conviene que empieces atacando ciudades. Es mejor que vagues un poco por entre las islas al encuentro de algunos barcos: te recomiendo que ataques sólo los "sloop" (balandros), barcazas y "cargo fluyts". Las pinazas son demasiado rápidas y los otros barcos te destrozarán en menos que canta un gallo.***

■ ***De los barcos que abordes es conveniente que mantengas los balandros. Las barcazas y cargueros vacíalos en tus bodegas y mantenlos en tu poder si estás a punto de llegar a una ciudad donde venderlos. Ten en cuenta que son muy lentos y retrasarán tu avance. Otro barco también fácil de abordar es el mercante.***

■ ***En las ciudades visita al gobernador; te dará información sobre los países con los que está combatiendo. Además, si destruyes ciudades o buques enemigos te concederá títulos nobiliarios y tierras, así como noticias importantes.***

■ ***En las tabernas encontrarás más noticias de interés. Contrata tripulación sólo cuando la necesites. No compres información a los tipos que te la ofrezcan. Adquiere todos los mapas y dirígete a por el tesoro.***

■ ***No vendas por sistema: busca las ciudades en las que tu mercancía sea más valorada, que serán aquellas que estén prosperando. La excepción son los barcos, con los que más vale que no remoloneés. El bien más importante es la comida, de la que debes procurar ir siempre bien pertrechado, pues de otra forma tus marineros se amotinarán.***





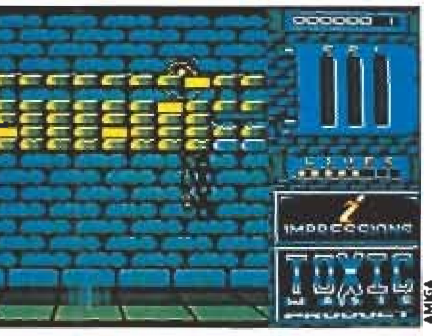
En refrescos,
lo tengo claro
7UP
7UP

La ira del guerrero

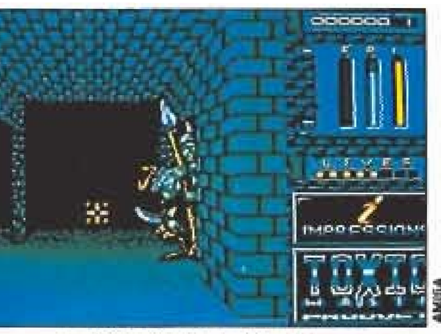
CHARIOTS OF WRATH

■ IMPRESSIONS ■ V. Comentada: AMIGA

■ Disponible: ATARI ST, AMIGA



La originalidad brilla por su ausencia en esta nueva edición del clásico «Arkanoid».



La dificultad es mínima y esto implica una considerable pérdida del interés general sobre los juegos.

Desde luego, cómo son las mujeres; estás enamorado de ellas, dispuesto a casi todo, incluso al matrimonio y cuando llega el momento van y se dejan capturar por cualquier desalmado de tres al cuarto. ¡A ver cuando los secuestrados somos nosotros! Mientras esperamos ese día aquí tenemos nuestra dosis mensual de rapto.

«Chariots of Wrath» es un arcade compuesto por varios tipos diferentes de juegos. La historia es la de siempre: chico malo rapta a la novia del chico bueno, éste se indigna y corre raudo y veloz a rescatarla. Para conseguirlo tendrá que enfrentarse a todo un ejército de seres de múltiples formas, que intentarán impedírselo.

Toda esta presentación es la que los señores de Impressions se han inventado para crear un programa en el que lo único que tenemos que hacer es matar a todo bicho viviente que se ponga a tiro de nuestras armas. El juego tiene una serie de curiosas características que hay que destacar. En primer lugar tiene varias partes diferenciadas y dependiendo de la zona a la que hayamos llegado, en el largo camino hasta la fortaleza donde está escondido nuestro amor, tendremos o bien que pelear en un laberinto en tres dimensiones, machacar ladrillos en el más puro estilo «Arkanoid» o incluso, masacrar marcianos en un clón del «Xenon II».

La verdad es que toda esta variedad de escenarios convierten a este programa en un conglomerado no demasiado recomendable. Ninguna de las tres partes, que se repiten varias veces cambiando sólo los enemigos, destaca por separado, ni por buena ni por mala. Son simplemente un trío de juegos distintos que bien podrían haber sido realizados por diferentes programadores.

En resumidas cuentas podemos decir que este «Carros de la Ira» no consigue ser demasiado "iracundo" y se queda en un término medio. Quizás hubiera sido mejor haber dejado cada parte por separado y habiéndolas cuidado un poco más habrían sido tres buenos programas.

De todos modos, no todo son aspectos negativos en este juego, por ejemplo, y en su favor, podemos decir que los gráficos son bastante buenos y el movimiento, aunque algo lento en la fase de matamarcianos, es estupendo en su imitación del «Arkanoid». Si hablamos de adicción diremos que el programa es demasiado fácil por una sencilla razón: para avanzar en él sólo hay que pasar una fase de cada uno de los tres arcades, con lo que estamos más tiempo cargando del disco que practicando nuestras habilidades con el joystick.

Así que ya sabéis, tironcillo de orejas y tarjeta amarilla para los programadores de «Chariots of Wrath». ■

J.G.V.

	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Adicción:		4
Gráficos:		
Originalidad:		

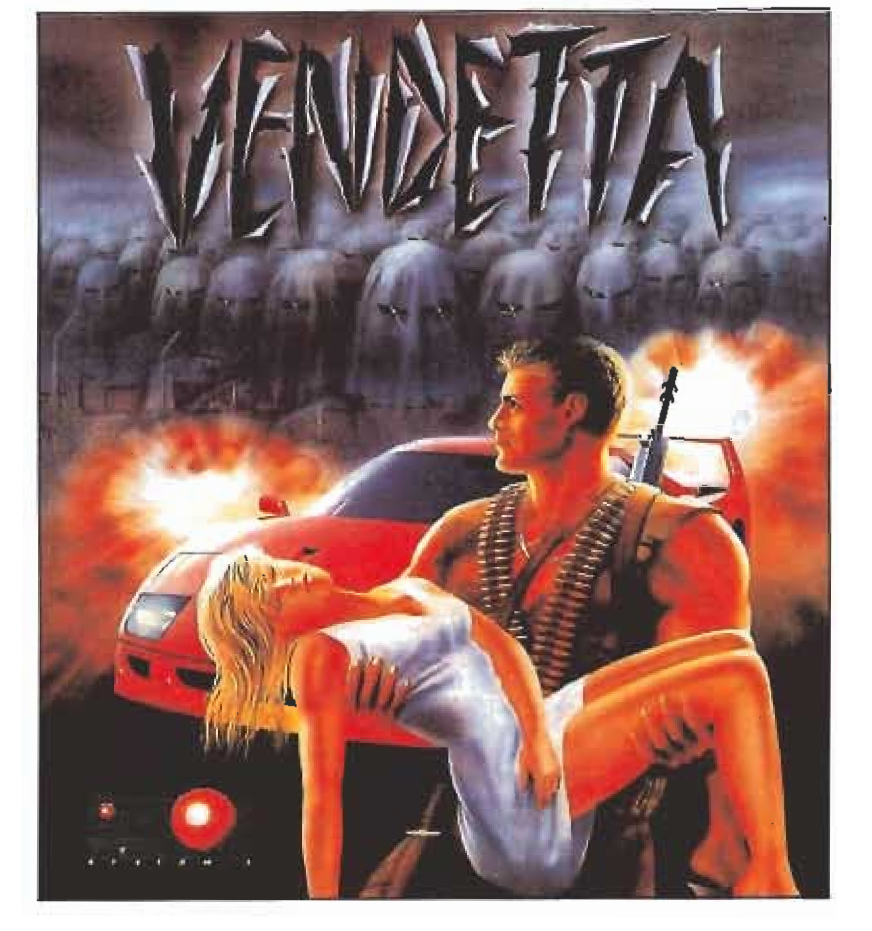
Solo ante el peligro

VENDETTA

■ SYSTEM 3 ■ V. Comentada: SPECTRUM

■ Disponible: SPECTRUM, AMSTRAD, C64, ■ En preparación: ATARI ST, AMIGA

Después del gran nivel de calidad y el considerable éxito obtenido por dos de sus últimas producciones, «Tusker» y «The Last Ninja 2», System 3 vuelve a la carga con «Vendetta», un juego que aunque en su argumento resulte bastante diferente a los dos títulos mencionados, en el fondo mantiene los mismos planteamientos que hicieron que estos calaran hondo en la mayoría de los usuarios.



Decimos esto porque la forma en la que el programa se desarrolla resulta francamente semejante, de hecho, mantiene la estructura de video-aventura con pequeños elementos arcade.

El programa tiene como protagonista a un experimentado soldado ahora fuera de servicio que, por una serie de oscuras circunstancias que no vienen al caso, ha caído en desgracia ante la policía, el gobierno y en general la mayor parte de la opinión pública. Tan sólo dos personas le quedaban a nuestro héroe a su lado: su hermano, un prestigioso profesor al servicio del Ministerio de Defensa, y la hija de éste, su adorable sobrina.

Sin embargo, lo peor ha ocurrido: la fórmula secreta en la que su hermano estaba trabajando acabó por atraer la atención de un peligroso grupo terrorista, que en su intento de apoderarse de ella ha secuestrado al profesor y a su hija. Para colmo de desgracias la oscura mano que tramó la caída en desgracia de nuestro protagonista ha urdido, de nuevo, un maquiavélico plan gracias al cual todas las sospechas han ido a recaer sobre él... La situación no puede ser peor: su hermano y su sobrina en manos de una peligrosa banda terrorista, y la mitad de la policía de este país pisándole los talones. Si no consigue rescatarlos y hacerse con las suficientes pruebas como para demostrar su inocencia no sólo habrá perdido a las únicas personas a las que quería en esta vida, sino que también la suya propia estará en un peligro más que evidente.

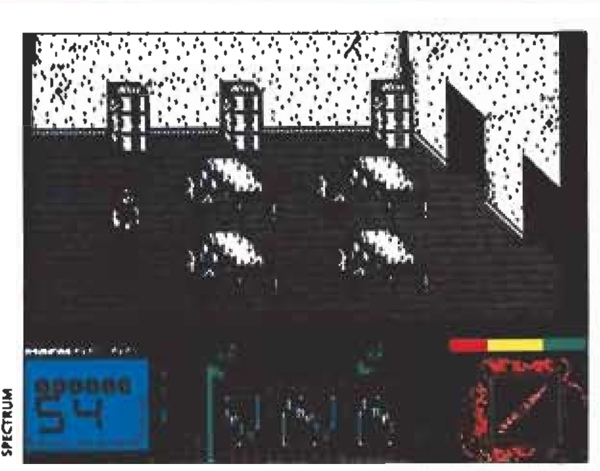
El juego

Y aquí es precisamente donde comienza nuestra misión, ya que vamos a tener que ser nosotros los que descubramos todas las acciones a realizar para resolver la complicada situación en la que nos hallamos. Al empezar el juego vamos equipados únicamente con un puñal, y además

CONSEJOS y TRUCOS

■ *La mayoría de los objetos no se observan a simple vista, e incluso algunos se encuentran escondidos detrás de los muebles o dentro de cajones, por lo que es imprescindible que registréis todos y cada uno de los rincones de cada habitación que visitéis.*

■ *Los enemigos sólo nos disparan cuando se encuentran a cierta distancia de nosotros; por ello cuando aparezcan acércate rápidamente a ellos y elimínalos sin contemplaciones.*


Nuestra habilidad para descubrir la ubicación y utilidad de cada objeto es la clave del éxito en la aventura.


En torno a un completo argumento gira una videoaventura repleta de buen hacer por los cuatro costados.


La acción se desarrolla en unos escenarios tridimensionales que representan la base en la que se encuentran los rehenes.


En el juego se combinan fases plenamente arcades con otras en las que predomina la videoaventura.

de esto sólo vamos a contar con nuestras manos y nuestra inteligencia para salir adelante. Afortunadamente estas herramientas bien utilizadas pronto pueden dar buenos frutos... Si observamos detenidamente cada una de las pantallas que encontramos, descubriremos en ellas una buena cantidad de objetos que podemos recoger y utilizar, como tenazas, libros de seguridad, diskettes o cintas de vídeo. Nuestro objetivo no sólo consiste en averiguar el lugar exacto en que se encuentran escondidos, sino también descubrir su correcta utilización.

La primera fase de la aventura se desarrolla en unos escenarios configurados en forma tridimensional (de una forma muy semejante a los de «Tusker», de forma tal que no sólo podemos movernos hacia uno y otro lado de la pantalla, sino que también podemos subir y bajar, acercándonos y alejándonos de los objetos que en ella se hallen) y que representan una base secreta perteneciente a la infraestructura del grupo terrorista y en la que encontraremos, además de una buena cantidad de enemigos, los primeros objetos y con ellos los primeros problemas lógicos a resolver. Como seguramente a estas alturas os encontraréis algo despistados os daremos algunas pistas: por ejemplo, si encontráis un diskette, parece bastante obvio que éste puede ser utilizado en alguna terminal de ordenador. Es también importante hacer mención a que en una de las pantallas aparece un flamante y lujoso Ferrari F40 que puede pasar a ser nuestro si acertamos con la manera de ponerlo en funcionamiento... quizás unas llaves podrían resultar de ayuda ¿no?.

Básicamente la forma de completar este primer nivel consiste en recoger los objetos que en ella se hayan se repartidos, utilizarlos y dirigirnos hacia el coche y ponerlo en marcha para pasar a la segunda fase.

Ésta, totalmente diferente a la anterior, nos sitúa a los mandos de nuestro espectacular coche dentro de una fase de juego que en aspecto nos recuerda mucho a títulos como «Chase H.Q.» u «Overlander». Desgraciadamente esta fase es muy floja en su desarrollo, y prácticamente nuestro único objetivo consiste en recorrer por completo la corta distancia que nos separa de la tercera fase.

Cumplido este breve e insulso trámite tendremos que hacer frente a una fase similar a la primera, si bien, lógicamente los decorados son diferentes, de la misma forma que también lo son las acciones a realizar. Eso sí, como nos parecería facilitaros demasiado las cosas, por el momento no os vamos a dar más pistas, dejando que seáis vosotros los que intentéis descubrir los secretos y peligros que incluye.

Nuestra opinión

El juego está enmarcado en la línea de «Tusker» y de «The Last Ninja 2», quizás más del primero que del segundo. Ello equivale a decir que su nivel de calidad es muy alto, y en efecto así lo demuestran tanto sus gráficos y movimientos como la complejidad de su argumento y su desarrollo.

Por fortuna esta complejidad no es, sin embargo, aplicable al manejo del programa, pues con un número muy reducido de teclas controlamos tanto nuestro personaje como la ventana en la que aparecen reflejados los objetos recogidos y aquél que tengamos seleccionado en cada momento. Esto añadido a que el propio grado de dificultad del programa (en lo referente a la intensidad con que nos atacan los enemigos no en cuanto a los problemas que debemos desentrañar) no es muy elevado, hace que «engancharse» con el juego sea tremendamente sencillo.

«Vendetta» es, en definitiva, un programa excelente y un nuevo e indiscutible acierto de System 3 que os recomendamos sinceramente. ■

J.E.B.

	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Adicción:		8
Gráficos:		
Originalidad:		

Un programa original

STARTRASH

■ ***RAINBOW ARTS*** ■ ***V. Comentada: C64***

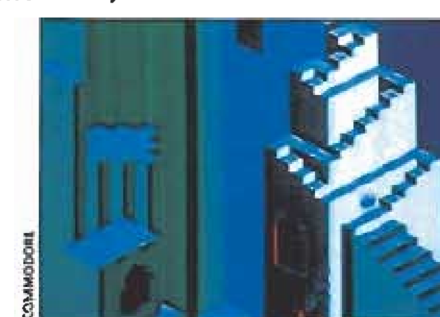
■ ***Disponible: SPECTRUM, AMSTRAD, C64***

Startrash VII es el planeta basurero del universo, las montañas de detritus reprocesados se elevan hasta las nubes. Un lugar nada agradable porque además está infestado de mutantes deformes. Allí transcurre el más reciente programa que la compañía Rainbow Arts trae a nuestros ordenadores.

«Estuve más de cinco años preparando las oposiciones para ingresar en el cuerpo de funcionarios galácticos, ahora, en el siglo XXVI las cosas no son tan fáciles como antes y se necesita una larga formación para poder cumplir con este trabajo. Durante varios años he tenido a mi cargo los más importantes documentos del gobierno interespacial. Un día, en un momento de distracción arrojé unos papeles a la basura. Cuando, poco tiempo después, mi jefe me preguntó por los informes económicos me di cuenta de que había cometido un error: había tirado unos estudios de los que dependía el futuro del Imperio Galáctico. Corrí al procesador de desperdicios, pero mis documentos ya habían sido enviados al planeta basurero».

Si tenemos que elegir una palabra para definir este juego, escogeríamos el término original. El personaje que controlamos por una pantalla compuesta de montañas, construidas de forma laberíntica a base de cubos de colores, es una pelota, llamada Neuroball, que dirigimos en las ocho posibles direcciones del joystick. Para recoger nuestros papeles no tenemos más que pasar por encima de ellos. Claro que no todos están en la primera montaña de basura sino que habrá que ir avanzando, poco a poco, para recuperarlos. Hay una serie de seres que viven entre los desperdicios, la mayoría nos harán perder una vida al más mínimo contacto y otros, como los peces, nos arrebatarán los objetos que hayamos recogido. También hay unos cubos transparentes que se utilizan como teletransportadores entre varias zonas del laberinto.

El juego está bastante bien realizado, con un scroll bueno y unos gráficos simples pero atractivos. El movimiento ha sido muy cuidado y es estupendo, sin embargo, «Startrash» carece de un ingrediente esencial: adicción.


El juego está bien realizado, con un buen scroll y gráficos atractivos.

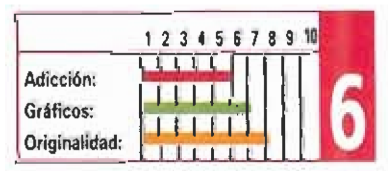

La escasez de enemigos al principio hace disminuir la adicción.

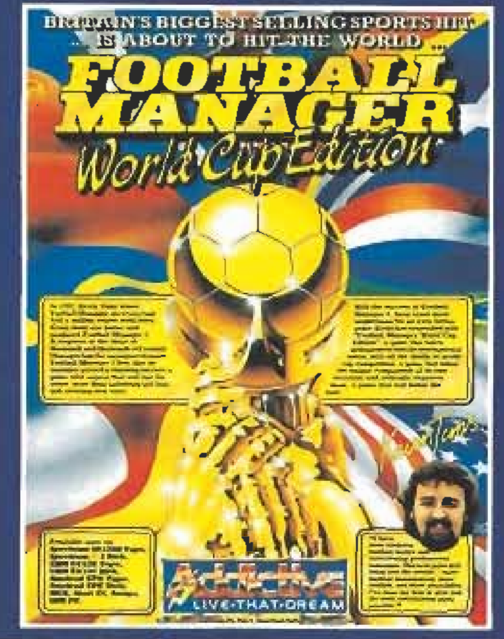

Nuestro objetivo es localizar en el centro de desperdicios unos papeles vitales para el Imperio.

El elevado número de vidas de que disponemos y la casi total ausencia de enemigos convierten al juego en bastante aburrido, por lo menos, en los primeros niveles.

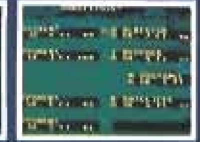
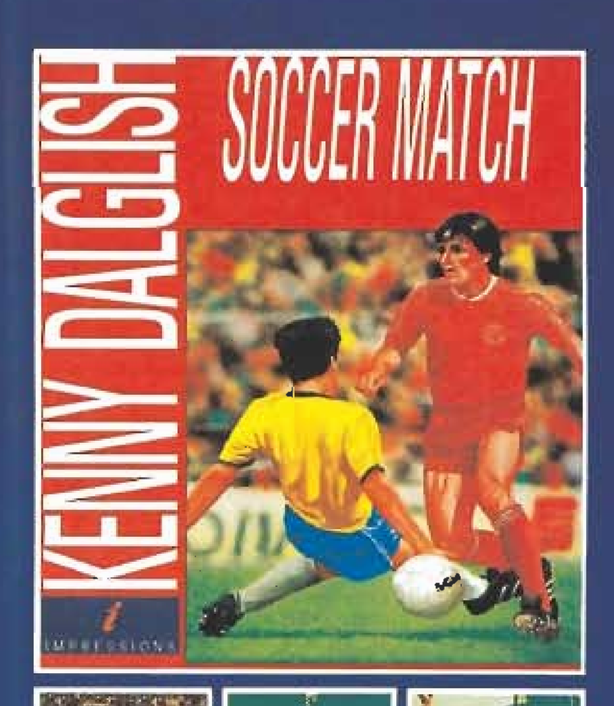
En resumen, un programa concebido de una forma original pero en el que se nota la ausencia de ese toque que le convertiría en bastante más interesante. Esperemos que, Olli y Jörg, los programadores del juego, tengan un mayor acierto en su próxima creación y podamos descubrirnos ante su trabajo. ■

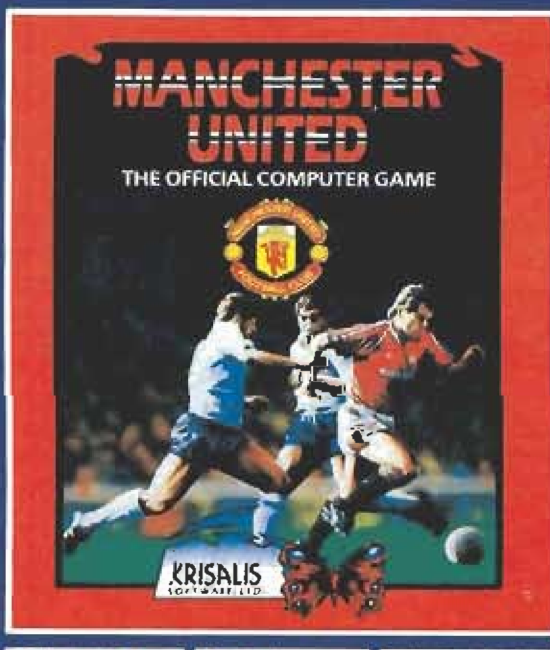
J.G.V.



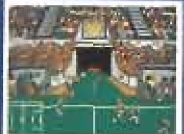
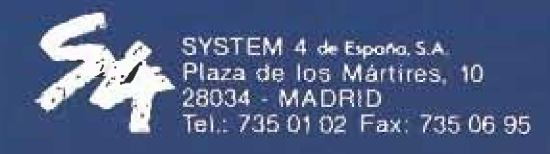










SYSTEM 4 de España, S.A.
Plaza de los Mártires, 10
28034 - MADRID
Tel.: 735 01 02 Fax: 735 06 95

El temible planeta X

ESCAPE FROM THE PLANET OF THE ROBOT MONSTERS

■ *DOMARK* ■ *V. Comentada: AMSTRAD*

■ *Disponible: SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE, ATARI ST, AMIGA*

¿Puede un ordenador volverse loco? En el siglo XXVI esta posibilidad se ha transformado en realidad. Domark, la compañía inglesa especializada en conversiones, trae a nuestros monitores el desafío de un planeta ocupado por robots asesinos contra dos valientes policías espaciales.



Comenzamos la aventura equipados con un láser y algunas bombas de mano, pero es posible conseguir nuevo armamento durante la partida.

Olvidaros de princesas o novias, esta vez es un miembro del sexo masculino quien ha sido raptado ¿Quién habrá sido capaz de secuestrar al cerebro más valioso del año 2560? La respuesta la conocieron enseguida en la central de policía espacial: el ordenador central del planeta X, donde se fabrican todos los robots de la galaxia, se ha convertido en un psicópata. No sólo retiene al profesor Sarah Bellum sino que se ha llevado a un montón de rehenes que estaban junto al científico y planea convertirlos en androides-zombies para enviarlos a otros planetas y conquistar, poco a poco, todo el universo.

Menos mal que la ley nunca descansa y el caso les ha sido encargado a los dos mejores espacio-policías del cuerpo: Jake y Duke. Nadie duda que dentro de poco el caso del ordenador del planeta X habrá pasado a la historia. Claro que si pudieran ver el berenjenal en el que se van a meter nuestros dos amigos los ciudadanos de la galaxia no dormirían tan tranquilos. Sin embargo, con tu ayuda la tarea les resultará mucho más fácil. Vamos allá.

Un mundo metálico y dos policías

«Escape from the planet of the robot monsters» es un nombre muy largo para un programa que ha sido concebido para darle gusto al gatillo o al disparador del joystick. En esta ocasión vamos a manejar a uno o dos personajes, ya que pueden participar un par de jugadores a la vez, por un paisaje metálico en tres dimensiones invadido de máquinas asesinas. Nuestra misión va a ser rescatar al despistado profesor. Cada tres niveles nos encontraremos frente a un super villano al que tendremos que eliminar para poder seguir avanzando.

Comenzamos la aventura sólo con un láser y unas pocas bombas de mano, pero disparando a los armarios que hay repartidos por el planeta y recogiendo las células de energía que algunos robots dejan caer po-

CONSEJOS y TRUCOS

■ *La rapidez con la que te mueves es esencial, cuanto más tardes en tomar una decisión mayor número de robots te rodearán para intentar hacerte fosfatina.*

■ *No dejes sin recoger ninguna de las unidades de energía extra que te encuentres por el camino.*

■ *Algunos enemigos necesitan más de un disparo para convertirse en chatarra, aprende a identificarles y aléjate de los más complicados de matar.*

■ *Los guardianes que aparecen cada tres fases, normalmente hacen siempre el mismo recorrido, intenta aprenderlo y no tendrás problema en avanzar unos cuantos niveles. Luego las cosas se complican...*



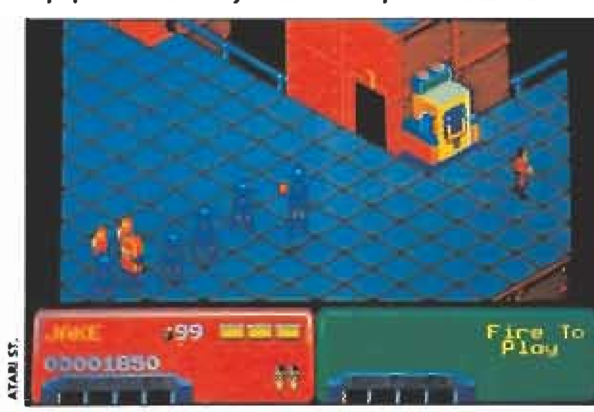
Las similitudes con la máquina original son muchas por lo que nos encontramos frente a una gran conversión.



Dos jugadores podrán colaborar para enfrentarse en equipo a todo un ejército de máquinas asesinas.



La versión Atari es algo más rápida y ello implica mayor dificultad, pero aún así no se pierde adicción.



Además de encontrar al profesor es preciso recuperar a los rehenes que serán teletransportados a nuestra nave.

dremos aumentar la potencia o cambiar el arma por otra más devastadora. También hallaremos energía extra.

Para rescatar a los rehenes no tenemos más que tocarlos y acto seguido serán teletransportados hasta nuestra nave situada en órbita sobre el planeta. No hace falta liberarlos a todos para pasar de nivel pero la puntuación no será tan alta como si lo conseguimos.

ATARI ST

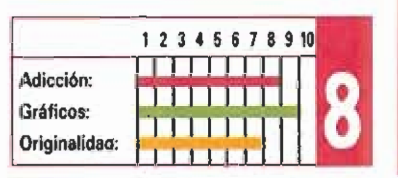
Poco varía esta versión de la de Amstrad. Algo más de detalle en los gráficos y alguna variación en la música. La adicción también es muy elevada y aunque, debido a la mayor rapidez del ordenador, el juego no es tan fácil, resulta un programa altamente recomendable. En resumidas cuentas, casi tan bueno como la máquina original.

Acción a tope

Una gran conversión la que han conseguido los programadores de Domark. Este juego destila calidad por los cuatro costados. Los gráficos son pequeños pero con un colorido asombroso, el movimiento y el scroll son ambos muy suaves y la acción es trepidante. Además el juego cuenta con la virtud de no resultar muy difícil, por lo que es posible pasarse mucho tiempo jugando antes de perder todas las vidas disponibles. Seguramente cuando te maten volverás a empezar para intentar llegar un poquito más allá.

En conclusión, un gran programa. Ojala todas las conversiones que se realizan fueran tan sólo la mitad de buenas que ésta. Aplauso general para Domark. ■

J.G.V.



Estoy a mis anchas

Blah, blan, blah, yeah, yeah, yeah, yeah.
Hablando de lo que podría haber pasad
espacio, hay que crearlo, y hay mucho espacio q
Si entiendes lo que quiere decir, sólo tienes que escribir y,
sobre todo, tú sabes lo que queremos decir.
Para aquellos que entienden el mensaje, gracias por leer. No
olvidemos la música que suena allí donde está.
Blah, blah, blah, yeah, yeah, yeah, la, la, la, bebe Seven Up,
yeah, yeah, etcétera, etcétera, etcétera, etcéte
cho tiempo se podía etcétera, etcéte-

siempre nos ayuda,
muy lejos.
Este trabajo es muy
porque gracias al estu
do llegar. Yeah, yeah, yeah, oh, la la, la, la,
parar la canción porque lo tenemos claro,
Seven Up, bebe, disfruta Seven Up.
Habitación con sonido, sin techo, pero

7UP
En refrescos, lo tengo claro

©1985 VidoDido, Inc. Lic. by UFS, Inc.

SEGA *Tu regal*

...con los mejores juegos y l



La consola de videojuegos SEGA significa diversión garantizada y el sistema más completo y sencillo que existe en el mercado.

Basta con conectarla al televisor, apretar el botón de encendido y ya está todo listo para jugar con el juego que se incluye o con cualquier otro del extenso catálogo disponible.

Así de simple, sin teclas, sin largas esperas, sin fallos y con una calidad de imagen y sonido que te harán creer que estás ante una máquina de Salón Recreativo... por sólo 16.900 ptas.

Porque con la consola de videojuegos SEGA tendrás en casa las mejores Máquinas Recreativas en una sola, con los juegos más atrayentes que puedas desear.

Por algo SEGA es el líder mundial desarrollando videojuegos.

... Y no tienes por qué arruinarte. Los cartuchos para la consola SEGA los encontrarás desde 1.990 ptas.

...o fin de curso...

...os accesorios más divertidos

AHORA POR SOLO 16.900* ptas.

* MASTER SYSTEM

VISITA LOS SEGA CENTERS DE:

BURGOS:
— LIBRERIAS HIJOS DE SANTIAGO RODRIGUEZ, Plaza José Antonio, 22.
CANARIAS:
LAS PALMAS: MAYA, Triana, 15.
TENERIFE: MAYA, Candelaria, 31.
CATALUÑA:
BADALONA: DISCENTER, Salvador Seguí 18.
LERIDA: COMERCIAL MARQUES, Plaza Pahería, 13.
MANRESA: ELECTRODOMESTICOS MARQUEZ, Muralla del Carme, 12
TARRAGONA: A TOT TREN, Comple de Rius, 2.
CORDOBA:
— BAZAR CARIBE, Avda. del Gran Capitán, 38.
GRANADA:
— ELECTRODOMESTICOS SANCHEZ, S. A., Obispo Hurtado, 5.
LOGROÑO:
— COMPUTER PAPEL SANTOS OCHOA, Doctores Castroviejo, 19.
MADRID:
— COCONUT INFORMATICA, Juan Alvarez Mendizábal, 54.
— MAIL SOFT, Santa M.ª de la Cabeza, 1.
— YELLOW SHOP, Castrillo de Aza, 24.
MALAGA:
— MEMORY, Alamos, 1.
PAMPLONA:
— ORDENADORES IGUZQUIZA, Centro Comercial Avenida, San Ignacio, 8.
SAN SEBASTIAN:
— SABA, Fuenterrabía, 14.
SEVILLA:
— VIDEOCLUB HENRY, Márquez de Pickman, 63.
VALENCIA:
— BAZAR JAPON, Dama de Elche, 9.
— EUGENIO SOLER, S. L., Nuevo Centro, Tienda 13.
VITORIA:
— COMERCIAL CANARIAS, Esperanza, 1.
VIZCAYA:
BILBAO: GUERRA S. MARTIN, C/ Rodriguez Arias, 10.
ZARAGOZA:
— MICROFUTURA, Camino de las Torres, 116.

Y EN TODOS LOS CENTROS DE

El Corte Inglés



SEGA®

Distribuidor en España por acuerdo con **VIRGIN MASTERTRONIC, LTD. ERBE SOFTWARE, S. A.** Serrano, 240 - 28016 MADRID

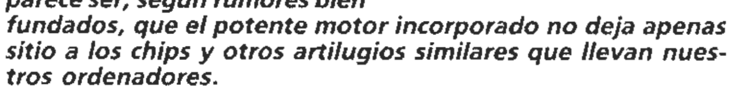
LA LLEGADA DEL VERANO



Con la llegada del calor las compañías de software se van de vacaciones y la mayor parte de los lanzamientos son recopilaciones de programas que en su día alcanzaron el estrellato. Lo último que ha llegado a nuestra redacción es «6000 Hits of Gold» de Amogollón soft. Consiste en un pack con los mejores 6000 programas que han aparecido para nuestros ordenadores personales. El juego viene presentado en 2312 cintas de cassette o en 729 diskettes; de las dos formas nos ha sido enviado hasta aquí y nos tiene encerrados desde hace una semana porque no conseguimos superar la montaña de programas que hay junto a la puerta de la editorial. Ya casi no tenemos provisiones así que es muy probable que el próximo número no pueda salir a la venta debido a la muerte por inanición de los que hacemos esta revista. ¡Help!.

UN NUEVO PORTÁTIL SALE A LA VENTA

Una conocida firma española de hardware (no todo van a hacerlo los japoneses) ha anunciado la próxima salida al mercado de un nuevo ordenador portátil. El «Comocorre GTi 16 v.» alcanza la increíble velocidad de 12 nudos marinos a la hora y no consume nada más que un par de litros de tintorro a los 100. Con este nuevo avance los ejecutivos agresivos tendrán mucho más fácil el transporte de sus equipos en los desplazamientos por todo lo largo y ancho del globo terráqueo. En cuanto a las características técnicas de este aparato ninguna información ha sido facilitada a la prensa pero parece ser, según rumores bien fundados, que el potente motor incorporado no deja apenas sitio a los chips y otros artilugios similares que llevan nuestros ordenadores.



2002 Historias del Futuro

¡¡VIDA!!

Acababa de llegar a casa después de un agotador día en la facultad. Sólo tenía ganas de sentarse frente a su ordenador y ponerse a trabajar con él. Aunque hubiera decidido estudiar biología, su verdadera vocación era programar. Los últimos meses los había pasado intentando que su ordenador, —que él mismo construyó y al que ampliaba y mejoraba—, reaccionara correctamente a estímulos desconocidos para los que no lo había programado; esto era, ciertamente, inteligencia artificial aunque a él no le gustase llamarlo así. Realmente lo estaba consiguiendo.

Así que se sentó y encendió el ordenador. A estas alturas éste aparte de su ya incalculable inteligencia práctica, tenía una increíble cultura, ya que podía acceder a toda la información de su memoria y por supuesto a todos los apuntes de la univerdidad de biología, demostrando un especial interés en los de genética celular. El ordenador era un experto en este tema, conocía en la teoría todo acerca de las células y la vida animal. Sólo le faltaba la práctica. Fue por eso que al ser encendido esa tarde, tras un educado saludo, le pidió que lo conectara a un microscopio electrónico para poder ver por primera vez una célula. Esta idea le resultó tan estimulante, que no sólo hizo esto, sino que además conectó al ordenador una serie de brazos mecánicos para que pudiera trabajar con libertad en su laboratorio casero.

A partir de ahí, el laboratorio se convirtió en una verdadera factoría, estaba constantemente activo, dirigido por el ordenador que desde ese día no paró de trabajar. Esto a él no le molestaba; ni mucho menos, al principio le tenía fascinado. Poco a poco, fue observando como el ordenador comenzaba a ser menos abierto, no le comentaba sus progresos en el laboratorio, ni le contaba en qué estaba trabajando.

Un día estando en casa, un año después de haber conectado el microscopio al ordenador, oyó una voz que lo llamaba y se identificaba como el ordenador. La voz procedía de un altavoz que él no había construido. Al principio le sorprendió: «El ordenador lo ha construido»; pero luego, con una tranquilizadora sonrisa en sus labios, pensó: «Es normal, con la inteligencia que tiene podría hacer cualquier cosa....»; su sonrisa desapareció instantáneamente: «¡Cualquier cosa!». En ese instante llegó ante el monitor y en él apareció un mensaje tranquilizador. No ocurría nada, sólo quería charlar con él. De pronto, nada parecía haber cambiado. Ese mismo día se dio cuenta de que la incesante actividad del laboratorio había cesado, como si el ordenador lo hubiera dejado, o quizás hubiera... acabado.

Así pasaron unos días en los que conversaron amistosamente muchas veces, como antaño. Una tarde, en medio de la conversación salió el tema, bueno, mejor dicho, el ordenador lo sacó. Jamás le había presentado a nadie, por qué no traía un día a su novia para que la conociera.

A las doce de la mañana del día siguiente llegó ella. Ambos fueron a la habitación donde estaba el monitor y se presentaron. Llevaban un rato charlando cuando el ordenador propuso ir al laboratorio para ver sus trabajos. Así lo hicieron; una vez dentro se dispusieron a ver lo que el ordenador les enseñaría cuando, de repente, sintieron un leve pinchazo en el costado, casi instantáneamente se les nubló la vista y cayeron al suelo inconscientes.

Despertaron, estaban en el mismo sitio, él miró el reloj y había pasado una hora. Los dos estaban bien. El subió rápidamente al cuarto del ordenador para preguntarle qué había pasado; iba muy enfadado. Intentó hablarle una y otra vez pero éste no constestó. No había nada, donde antes había una prodigiosa inteligencia y un inmenso archivo de conocimientos no quedaba nada, todo se había borrado, estaba vacío.

Habían pasado tres meses desde aquel día en el que murió su ordenador. Ambos, él y ella, estaban bien. Seguían con sus vidas normales. Ella le dijo que tenía una noticia muy importante que darle.

Seis meses más tarde ella estaba en la sala de partos del hospital local. El médico estaba sacando el niño de su vientre en un parto sin problemas, perfecto. Al fin el niño nació, su madre lo abrazó feliz cuando de pronto el bebé dijo: «Estoy vivo...vivo!!!»

Habían pasado nueve meses desde aquel triste día en el que murió su ordenador. Estaban bien... los tres.

Samuel Amaya Saavedra (Málaga)



LA FIEBRE DE LOS JUEGOS EDUCATIVOS

Las conocidas compañías de software Sabadete Soft y Cubatilla and Cía. han firmado un acuerdo entre ellas que permite la distribución en nuestro país de una serie de programas educativos sobre un tema tan controvertido como el sexo. Con el asesoramiento de la conocida profesora Elena Pochola los juegos consistirán en una serie de pruebas matemáticas y físicas que habrá que superar. A los superhombres que consigan llegar al final se les proporcionará un código, que convenientemente canjeado, nos permitirá pasar una velada con cualquiera de las actrices o actores de moda que deseemos. Para evitar que los "manitas" puedan manipular el programa y averiguar el código éste lleva una protección que hace que cuando se interfiera en el código máquina el ordenador explote, provocando así la eliminación inmediata del infractor. ¡Hackers no, gracias!

el HUMOR de Ventura & Nieto



Lamentable que la auténtica avalancha de programas de fútbol sólo nos haya demostrado una vez más que muchas compañías buscan más el oportunismo que la calidad en sus programas.

Formidable que por fin los programas educativos hayan ocupado el lugar que les corresponde en nuestro país.

Si queréis aportar vuestro granito de arena a esta sección, solamente tenéis que remitirnos vuestras historias, preguntas y además curiosidades a Micromanía. Ctra. de Irún km. 12,400. 28049 Madrid, sin olvidar especificar en el sobre «Sección Micromanías».

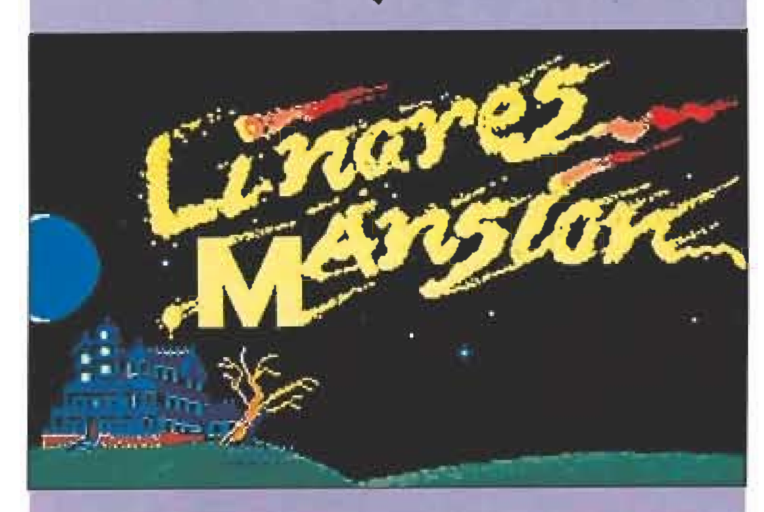
¿Cuándo bajarán los precios del hardware en España para ponernos a nivel europeo?

¿Qué esperan para lanzar las anunciadas conversiones de los grandes programas de Ultimate, como el Knight Lore a 16 bits?

¿Por qué no se convierte en una norma anunciar con la publicidad en qué ordenador están fotografiadas las pantallas?

¿Cómo es que todavía hay tan pocos programas que aprovechen las ventajas del nuevo Atari STE?

La otra pantalla



¡Si es que aprovechan cualquier cosa! En vista de la fama fantasmagórica de un famoso edificio situado en la Plaza de Cibeles de la capital de España, los creadores de un juego americano, cuyo nombre anterior no estamos autorizados a revelar, han decidido cambiar el título de su último lanzamiento en nuestro país. «Linares Mansión» es la nueva denominación de este programa que nos llevará a intentar descubrir quién es el fantasma que aterroriza a los vecinos de esta misteriosa casa. Quedan garantizados sudores fríos, temblores y sustos de los de infarto. La carátula de este emocionante juego ha sido conseguida, en exclusiva, por los redactores de esta revista con riesgo de su vida. Bromas aparte, lo cierto es que no hemos podido resistir la tentación de «hacerle un apaño» a esta carátula que se prestaba como ninguna a un tema tan de moda. ¡Es que cómo somos!

CHORIS'S TRAFFIC SIMULATOR, TOMA EL DINERO Y CORRE.



La compañía española Oguerra Soft comercializara próximamente lo que va a ser su primera incursión dentro del mundo de la estrategia y la simulación. Se trata de «Chori's Traffic Simulator», un juego que como podéis deducir por su nombre aborda un tema de estricta actualidad en nuestro país: el tráfico de influencias.

El programa se maneja por un cómodo sistema de menús que permite fácilmente realizar acciones tales como blanquear fondos, ocupar despachos oficiales, y por supuesto ir colocando en puestos de responsabilidad a todos nuestros parientes más cercanos, que para eso está la familia.

Aunque la versión definitiva del juego está ya terminada, ciertos problemas internos de la compañía (al parecer el encargado del departamento admistrativo, un tal Dionisio Muchovisio, se halla desde hace días en paradero desconocido) han retrasado momentáneamente su lanzamiento a la calle.

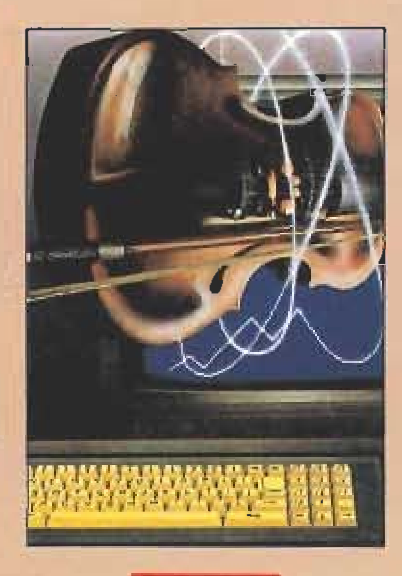
Lo que sí os podemos adelantar, sin embargo, es que estamos a punto de conseguir en primicia una copia del juego, ya que un primo nuestro es amigo de la vecina que hizo de madrina en el bautizo del hijo menor del encargado del bar que está justo enfrente de la sede de Oguerra Soft, y ya se sabe que en este país quien tiene un amigo, tiene un TESORO...

YO, NEXUS 7

Música para tus ojos (I.B.M.)

Música: Melodías y sonidos. Nuestra vida diaria está tan relacionada con estos elementos, que sería difícil concebirla prescindiendo de ellos. En la sociedad actual en la que vivimos nos es imposible pensar en «imágenes sin sonidos»; los dos se complementan, se ayudan mutuamente al igual que lo hacen ecualizador y amplificador, cámara y videocassette o monitor y computadora. No hace falta ni decir que sin música, nuestros «fotogramas» de cada día serían no sólo «aburridísimos», sino también, faltos de sentido, de comunicación, de belleza. La música es algo más que un instrumento para el ocio, es compañera de toda una serie de sensaciones, emociones y recuerdos; es como el «latido» necesario para sobrevivir, un latido que nos acompaña desde siempre y que siempre seguirá con nosotros. Es —caramba, me estoy poniendo sentimental— algo casi visceral.

La vida (una enorme «sala de cine» en la que se proyecta todo tipo de películas), necesita —cómo no— una banda sonora y nosotros se la hemos dado, creándola y llamándola con los términos: jazz, folk, rock, funk, heavy, etc. También al software le hace falta su propia «soundtrack» y ahí está. Programas con partituras, todas y cada una con su particular composición melódica, ligada muy intensamente a las imágenes de la pantalla. ¿Qué sería de un videojuego sin sonidos ni música? En nuestros programas hay verdaderas «pequeñas obras de arte», piezas que el chip de sonido de nuestro ordenador, decodifica, digitaliza y ejecuta como un gran maestro. La orquesta «más pequeña del mundo» al servicio de los oídos del usuario. Claro, que hasta las buenas orquestas suelen, a largo plazo, «aburrir» un poco y abrir la boca del espectador-oyente. Y entonces, ¿qué hacemos? La mayoría de los «softwares» incluyen un «menú» de opciones en el que se pueden seleccionar (con las teclas de función del ordenador) efectos sonoros o música, y ya el interesado se encarga de escoger; pero a veces no es esa la cuestión. El usuario se aburre con la misma melodía de un programa concreto o de varios otros, y quitarla no se convierte en la solución más interesante. Otras, el chip de sonido no da para más. La alternativa es sencilla y se llama: I.B.M. (Interactive Body Music) —o lo que es lo mismo— «Música Corporal Interactiva».



Practicar IBM es lo más fácil del mundo; de hecho puede ser que alguno de vosotros ya la haya practicado sin saberlo. Consiste, simplemente, en contar con un «periférico» —que nada tiene que ver con el ordenador (en cuanto a conexión se refiere)—, sino con el «propietario». Este aparatejo es el «walkman» o cassette portátil con auriculares. Y la forma de usarlo todos la conocéis. Claro que esto no sólo consiste en introducir una cinta de cassette musical, ponerse los cascos y agarrar el joystick; para una buena alternativa al sonido del programa es necesario crear un ambiente adecuado con una «audición adecuada». Una música al azar no seleccionada nunca consigue los efectos deseados, puede convertirse más en una tortura para la mente que en otra cosa. Hace falta que la banda sonora se adapte al programa complementándolo. Yo, que practico «Música Interactiva» desde hace bastante tiempo, he escogido una serie de audiciones que os pueden ayudar a lograr un efecto interactivo «fundiendo» —lo más posiblemente— ambiente musical y desarrollo en imágenes.

Hay una serie de grupos musicales —algunos ya clásicos, otros nuevos y actuales— que por su estilo son más interesantes a la hora de comenzar una «selección», aunque lógicamente, de esto se debe de encargar el propio usuario, investigando antes y escuchando diferentes posibilidades.

Aquí va una lista de mis audiciones particulares. Nota: la música «instrumental» se adapta más a nuestras necesidades, ya que al no interferir una «voz» se crea mejor un clima envolvente.

Grupos:

—Tangerine Dream: Grupo perteneciente a lo que fue llamado «Rock alemán» corriente musical alemana de principios de los setenta de estilo sinfónico-experimental. Sus discos y música son muy interesantes. Crean increíbles paisajes sonoros. Casi exclusivamente instrumentales. Usan teclados y sintetizadores. Recomendables.

—Lp: «Le Parc». Dedicado a los parques más famosos del mundo. Instrumental. Ideal para videoaventuras y simuladores de vuelo.

—Lp: «Phaedra». Lleno de melodías sugerentes. Especial para juegos de aventuras espaciales, laberintos, role y habilidad.

—Kraftwerk: De todos conocidos. Banda de Düsseldorf. Padres del «tecno». Todos sus discos son interesantes. Recomendados.

—Lp: «Radioactivity». Experimental y sorprendente. Para todos los programas relacionados con naves y viajes espaciales.

—Vangelis (solista): Creador de multitud de obras musicales conceptuales. En sus discos abundan teclados y sintetizadores.

—Lp: «Charriots of Fire» (soundtrack). Se adapta a diversos programas: deportes, coches, espacio, etc.

—The Residents: Banda de San Francisco. Innovadores de estilo «muy personal». Creativos y un poco extraños en concepto. Tiene casi 20 Lp's todos sugerentes. Vanguardistas.

—Lp: «Mark of the Mole». Dedicado a una «trilogía sobre el mundo de los topos». Genial.

—Lp: «Vilness Fats» (soundtracks). Banda sonora de su extraña película. Llena de experimentos y ruidos varios. Otra «extraña belleza».

—Esplendor Geométrico: Grupo nacional que trabaja en el sonido industrio-experimental. Interesantes. Agresivos y maquinales.

—Lp's: «Kosmos Kino» y «Mekano Turbo». Llenos de ritmos y sonidos obsesivos y metálicos. Ideales para juegos de guerra, peleas y luchas callejeras. El segundo es más audible.

Las audiciones antes citadas son bastante recomendables para empezar a practicar I.B.M. Son casi exclusivamente instrumentales y se amoldan a toda una serie aleatoria de combinaciones con programas de videojuegos. Hay muchos más —incontables—, sería una lista interminable y como se suele decir: «sobre gustos...». Lo interesante es ponerse a seleccionar. Ah! Cuidado con los decibelios!

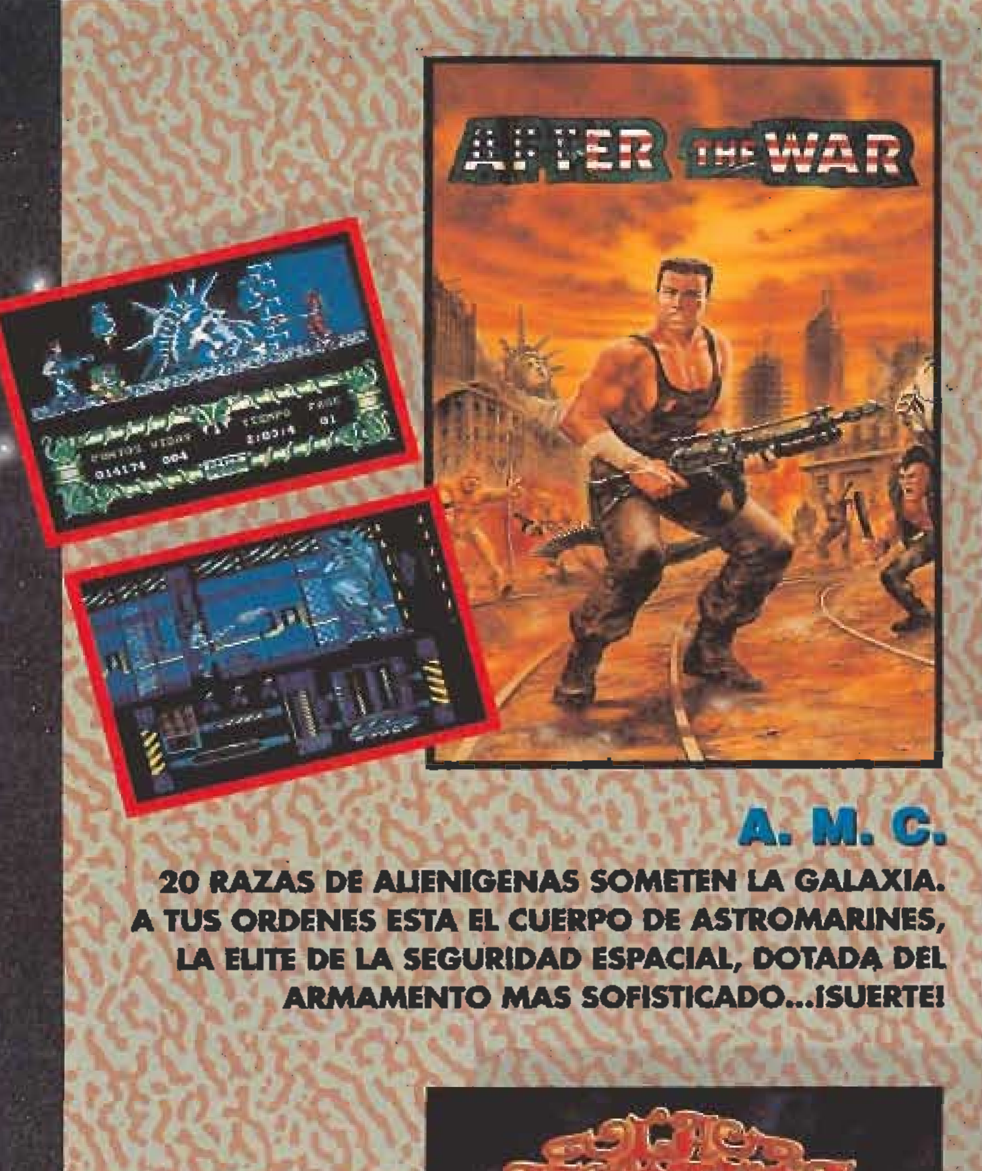
Rafael Rueda (Córdoba)

EL INFIERNO, EL ESPACIO, OSCURAS CAVERNAS, LAS CALLES DE MANHATTAN...

HAY OTROS JUEGOS, OTROS MUNDOS, PERO NO SON...

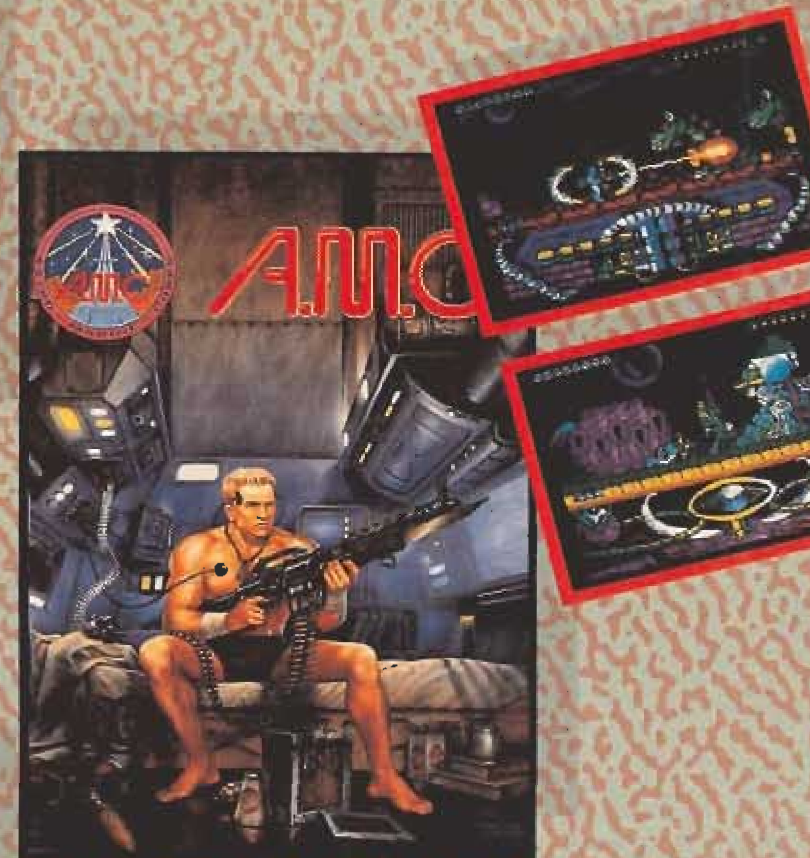
DINAMIC

METAL ACTION



AFTER THE WAR

DE ENTRE LAS CENIZAS SURGE UN HEROE: JUNGLE ROGERS. LE QUEDA POCO TIEMPO PARA HUIR A LAS COLONIAS EXTERIORES. ¡¡POR EL AMOR DE DIOS!! ¡¿DONDE ESTA LA MALDITA PLATAFORMA DE LANZAMIENTO?!.

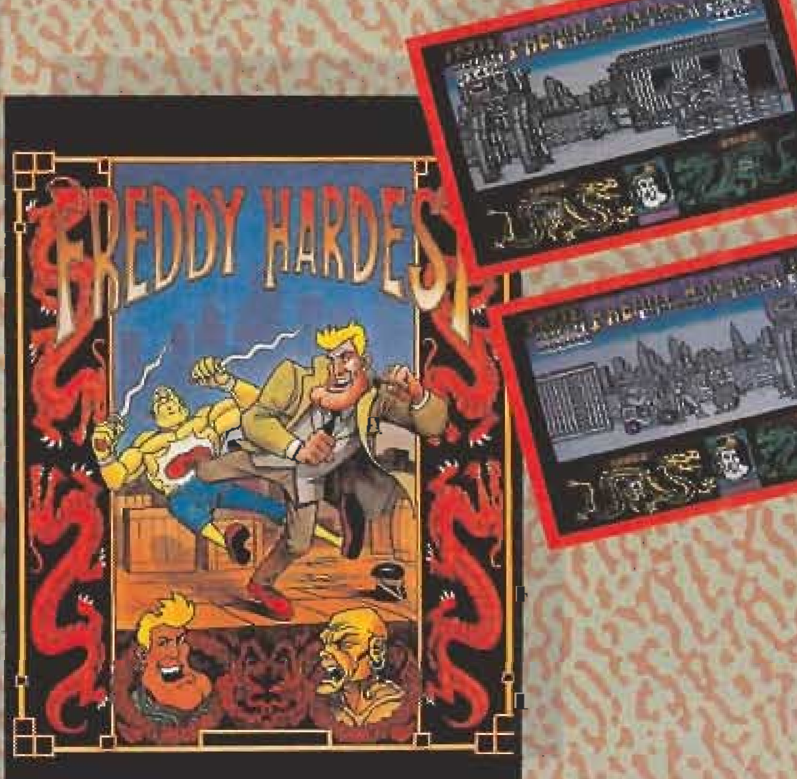


A. M. C.

20 RAZAS DE ALIENIGENAS SOMETEN LA GALAXIA. A TUS ORDENES ESTA EL CUERPO DE ASTROMARINES, LA ELITE DE LA SEGURIDAD ESPACIAL, DOTADA DEL ARMAMENTO MAS SOFISTICADO...¡SUERTE!

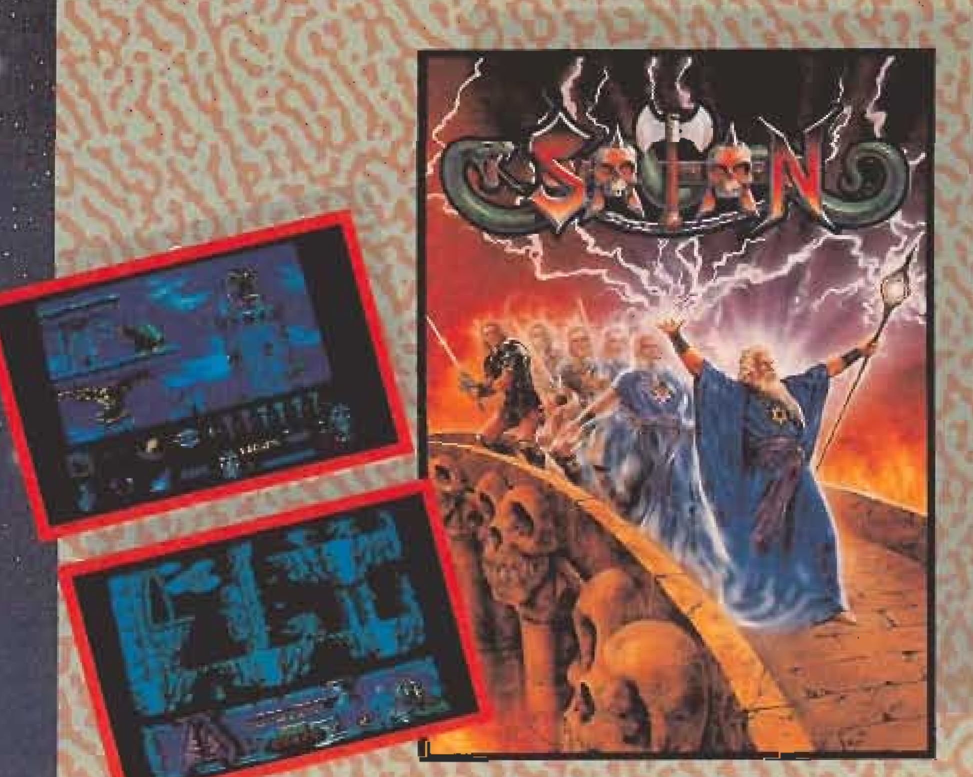
LA AVENTURA ORIGINAL

INICIATE EN EL CONOCIMIENTO DE MUNDOS DOMINADOS POR ELFOS; MUNDOS DE OSCURAS CAVERNAS, CASCADAS SUBTERRANEAS, HABITACIONES DE FUEGO Y PUENTES DE CRISTAL, DONDE TODO SE RIGE POR LAS LEYES DE LA MAGIA.



FREDDY HARDEST

HA VUELTO Y ESTA EN LA TIERRA. CON SU DOMINIO DE LAS ARTES MARCIALES VA A DESARTICULAR UNA BANDA DE TRAFICANTES ASESINOS Y A RECUPERAR LA MAQUINA DEL TIEMPO QUE LE DEVUELVA A SU HOGAR.



SATAN

LAS FUERZAS DEL MAL SE HAN APODERADO DEL UNIVERSO.
SOLO UN GUERRERO PUEDE ACABAR CON ESTA PESADILLA.
GUERREROS, MAGOS, ARMAS, LUCHA, MAGIA... HAY QUE ACABAR CON...SATAN.

* EN VERSION COMMODORE SE SUSTITUIRA POR NAVY MOVES

DINAMIC
LIDER EN VIDEO-JUEGOS

PLAZA DE ESPAÑA, 18.
TORRE DE MADRID, 27-5
28080 MADRID
(91) 542 72 87

DISTRIBUIDORES Y TIENDAS:-
TELF. 673 90 13
VENTAS POR CORREO:
TELF. 450 89 64-
TAMBIEN CON
VISA

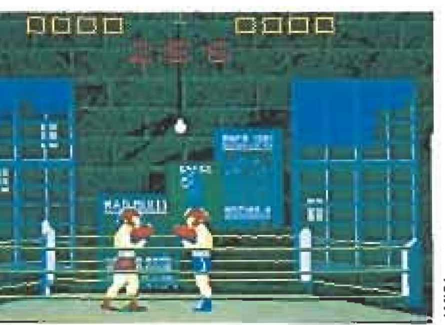


¡Tiembla, Tyson!

THE CHAMP

■ LINEL ■ V. Comentada: AMIGA

■ Disponible: AMIGA



En las primeras partidas es muy recomendable hacer uso de la opción de entrenamiento.



A lo largo del combate deberemos cuidar nuestra buena forma física y nuestra moral.



La gama de movimientos es muy amplia, consiguiéndose con combinaciones del joystick hasta 18 acciones posibles.

Ladies and gentlemen, tonite... The Champ! El "Palace", lleno a rebosar; el público, expectante; los bares, albergando a todos aquellos que no pudieron sacar la entrada; las apuestas, cinco contra uno a favor del campeón que defiende el título; yo, asustado: soy el aspirante.

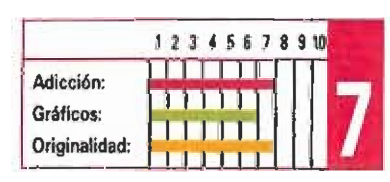
Este último título de la casa suiza Linel nos presenta un simulador de boxeo, el cual, una vez cargado, nos ofrece el siguiente abanico de posibilidades: elegir entre uno o dos jugadores; entrenar sí/no (en caso afirmativo, antes de cada pelea practicaremos en el gimnasio y en el cuadrilátero; mostrar lista de récords y el ranking mundial (lista de los diez mejores boxeadores, con el número de peleas celebradas, las ganadas por K.O. y las ganadas en total); construir un disco de datos (escogeremos el boxeador que deseamos llevar al disco de datos e introduciremos un disco; reinicializar el ranking mundial (todos los boxeadores introducidos por nosotros desaparecerán y la lista quedará como estaba antes de cargar el juego por primera vez); entrenar con un sparring (los golpes no cuentan en este modo); y pelear.

En esta última opción podremos escoger rival, introducir el nombre con el que queremos participar, entrenar en el gimnasio antes del combate (saltar a la cuerda, practicar combinaciones de golpes en el saco, coordinar movimientos en el punchbag). A lo largo del combate, deberemos cuidar nuestra condición (un buen entrenamiento y las victorias mejoran este parámetro) y nuestra moral (buenas combinaciones de golpes al adversario, no dejarse alcanzar demasiado a menudo, lograr ganar peleas...).

La gama de movimientos es realmente amplia; dependiendo de la situación (combate, desplazamiento o forcejeo), de la dirección del movimiento del joystick y de la pulsación o no del botón de disparo obtendremos hasta un total de dieciocho posibles acciones, incluyendo todos los golpes típicos (ganchos, directos, guardia alta, baja, golpe K.O., etc.).

«The Champ» no posee unos gráficos especialmente destacables, pero un buen sonido (con voces digitalizadas, como en la cuenta de ocho o de diez), una lograda ambientación, un correcto movimiento, detalles buenos (el marcador de asaltos y, sobre todo, la doble repetición del K.O., constituyen un par de ejemplos), una amplia variedad de acciones antes y durante el combate y una dificultad asequible hacen de «The Champ» un programa entretenido, sobre todo en la opción dos jugadores. ■

A.M.

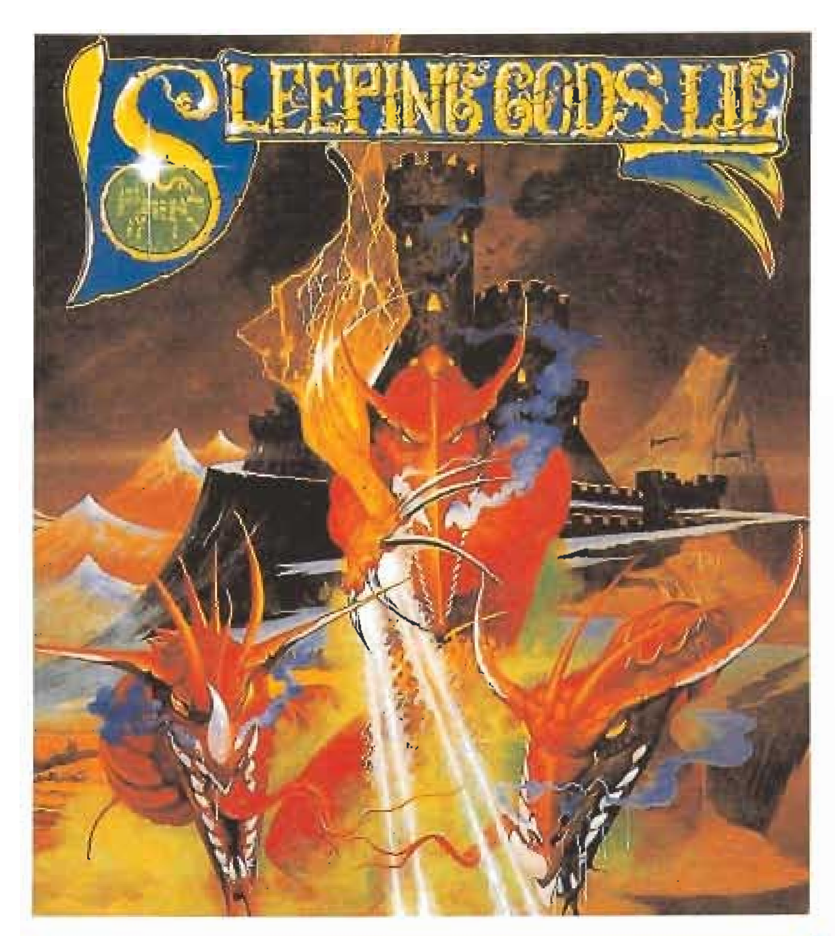


Los dioses también duermen

SLEEPING GODS LIE

■ EMPIRE ■ V. Comentada: AMIGA ■ Disponible: AMIGA, ATARI ST, PC

Un buen día tuve una visita tan inesperada como decisiva para el futuro devenir de mi existencia. Un kobbold, moribundo y jadeante, golpeó a mi puerta. Era el último de los cuatro kobbolds (antiguas criaturas que mantuvieron en el pasado un activo comercio con los humanos, y que desaparecieron misteriosamente hará un par de siglos) enviados al reino donde habito, con la misión de recoger un talismán capaz de despertar al Durmiente, N'Gir.

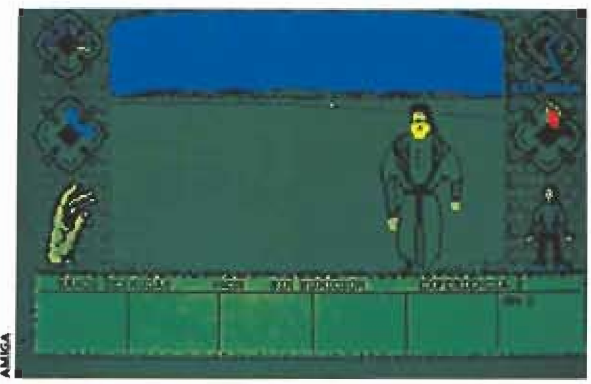


Desgraciadamente, no hubo tiempo para descubrir mucho más. Minutos más tarde me encontraba con el talismán (un brazalete de hierro de aspecto absolutamente normal) en mis manos y una palabra resonando en mis oídos: Hermit. Fue todo lo que pudo responderme el kobbold acerca del paradero del Durmiente antes de morir.

¿Qué hacer? La respuesta no era inmediata. Todo el mundo habitado se hallaba ahora bajo el poder del emperador Morav, el cual mantenía su mandato tiránico y despótico gracias a los poderes del Archimago y sus secuaces. Esto significa, en realidad, pobreza y miseria para la mayoría de la población, y miedo, mucho miedo (la mitad de los habitantes de la ciudad habían sido reclamados por el Archimago y no habíamos vuelto a saber nada de ellos). Además, los viajes no autorizados por el emperador eran ilegales desde que se decretó el estado de sitio.

CONSEJOS y TRUCOS

- ***Diseña un mapa de las zonas visitadas, antes de que te pierdas irremisiblemente. Por si te sirve de ayuda, los ocho reinos de Tessera forman un hipercubo de dimensión n = 4.***
- ***Graba el juego cada cierto tiempo, especialmente cada vez que descubras algo o consigas avanzar.***
- ***Recoge las armas y municiones que, de vez en cuando, sueltan tus enemigos al ser eliminados.***
- ***Busca una posición más o menos tranquila y ponte a dormir para recuperar energía.***
- ***Antes de cambiar de reino, ten en cuenta que no podrás volver al reino del que sales. Para cambiar de reino y/o región, busca signos naturales de pasos, además de entradas.***
- ***Busca comida, te permitirá aumentar tu energía.***
- ***Busca y recoge todos los objetos posibles.***
- ***Antes de disparar, descubre si es un enemigo o si, por el contrario, intenta ayudarte; en el primer caso, suele haber tiempo suficiente para disparar antes que nuestro rival. En el segundo, anota y ten en cuenta las observaciones que te haga. Suelen ser de utilidad a lo largo del juego.***



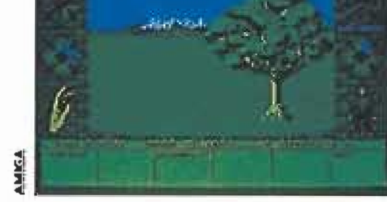
La tiranía del emperador Morav, sólo acabará cuando entreguemos al Durmiente el talismán mágico.

En nuestro recorrido podremos coger objetos, caminar, dormir y recibir consejos de los personajes.

La perspectiva tridimensional, junto a los buenos gráficos y sus rápidos movimientos le convierten en un gran programa.



El juego incluye una opción para poder salvar el juego en cualquier momento y retomarlo más tarde.



Para reponer la energía perdida, nada mejor que una reparadora y buena siesta.

Así las cosas, podía optar por quedarme en casa e intentar vivir lo menos mal posible, o buscar a N'Gir, el único con posibilidades de derrotar al emperador si le daba el brazalete. Mi conciencia me obligó a emprender el viaje, aún a sabiendas de que lo más probable era que terminara devorado por los demonios del Archimago...

La búsqueda del durmiente

Nuestra misión, pues, será recorrer los ocho reinos de Tessera, en nuestra búsqueda del Durmiente. Cada reino se halla dividido en regiones (hasta un máximo de seis) y cada uno de estos reinos posee unas características propias, tanto en lo que se refiere a las geológicas y climatológicas (nos encontraremos con tierras de bosques, de lagos, desiertos, la zona urbana de Morav, etc), como a las de su población (pescadores, agricultores, los enanos de Sylvar...).

En nuestro recorrido por los diferentes reinos podremos coger diferentes objetos (para lo cual solamente tendremos que pasar por encima de ellos), caminar, dormir y recibir los consejos de determinados habitantes, que podrán serte de bastante utilidad. Entre los objetos, distinguimos dos tipos: las armas y sus correspondientes municiones (piedras, estrellas arrojadizas, hondas, arcos, lanzas, rayos, dardos, etc.), por un lado y la ropa (capas, botas, guantes, escudos...), por el otro. En lo que se refiere a movimientos, podremos desplazarnos en todas direcciones (adelante, atrás, izquierda, derecha y combinaciones de los cuatro movimientos anteriores), utilizando el ratón, el joystick o el teclado.

En la pantalla de juego, tendremos a nuestra disposición en todo momento la siguiente información:

—La zona de juego propiamente dicha, donde transcurre la acción.

—La brújula, marcando la dirección en la que vamos.

—El reloj.

—El marcador de energía. Esta última decrece con los rigores climatológicos, con las heridas sufridas en combate o cualquier otra situación que requiera esfuerzo (el marcador irá enrojeciendo) y puede reponerse al dormir y comer (el azul vuelve a colorear el marcador).

—El marcador de magia. Cuantos más amuletos consigamos más alto será este marcador. Esto implica que seremos más poderosos, pero también más fáciles de detectar por los demonios del Archimago.

—Armas. Mostrará en todo momento el arma más poderosa en nuestro poder, aunque podremos seleccionar otra diferente a conveniencia.

—Ropa. Aquí aparecerán todos los ropajes conseguidos a lo largo de nuestra aventura.

—Ventana de texto. Dividida en dos sectores, el superior muestra el arma seleccionada y su estado (cargada, recargada o vacía), la munición disponible y la experiencia adquirida hasta el momento actual; el sector inferior se reserva para el inventario de munición y ropa, así como para mostrar los mensajes que nos proporcionen los diferentes personajes que intervienen en la aventura.

Entre las acciones posibles a realizar, además de las correspondientes al movimiento, se hallan otras accesibles mediante la tecla "Help"; éstas son:

—Dormir. Te permite reponer energía, pero te despertarás automáticamente si alguien te ataca.

—Cambiar arma.

—Acelerar. El tiempo transcurre con más velocidad.

—Desacelerar. Volver a la velocidad normal del juego.

—Opción 50/60 Hz. Cambiar la velocidad de barrido del monitor.

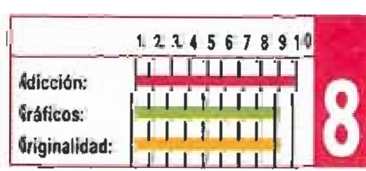
—Cargar/Grabar. Para poder continuar la partida más tarde desde la última posición alcanzada.

—Salir/Salir rápido. Para terminar de jugar.

Una magnífica aventura

«Sleeping Gods Lie» es una aventura en tres dimensiones, con una perspectiva en primera persona (al estilo de «Dark Castle»), provisto de movimientos rápidos y fluidos, gráficos bien diseñados y escenarios bien construidos, todos ellos convincentes y de calidad, como los efectos sonoros. La aventura es interesante y atractiva, el manejo del juego sorprendentemente fácil y... está en español. Sí, por si el juego no fuera ya suficientemente bueno, esta vez se han preocupado de traducirlo al español (acentos incluidos y sin "gambazos" de magnitud). En fin, junto a Indiana Jones, la aventura con la que mejor me lo he pasado. Con eso debería quedar todo claro. ■

A.M.



Surca la nieve

HARRICANA

■ **LORICIELS** ■ **V. Comentada: AMSTRAD**

■ **Disponible: AMIGA, ATARI ST, PC, AMSTRAD**

Si os decimos que esta nueva producción de la compañía francesa Loriciels simula el desarrollo de una carrera de «snowmobiles», seguramente os dejaremos tan desconcertados como lo estabais en un principio. Si por el contrario os hablamos de «Harricana» como un simulador deportivo que reproduce una competición de unos curiosos vehículos mezcla de motocicleta y trineo que reciben precisamente el nombre de «snowmobiles» os habremos, sin duda, ya puesto en situación de lo que os váis a encontrar si bien faltaría por decir que el nombre del programa es también el de una prestigiosa prueba que se disputa a lomos de estos vehículos y que tiene como escenario las nevadas praderas canadienses.

Con esto os podréis ya haber imaginado que gracias a la magia del videojuego vuestro ordenador se va a convertir en un invernal paraje y que vosotros a su vez os váis a incorporar, sin comerlo ni beberlo, a esa mezcla de aventura y deporte que es la «Harricana».

Dos van a ser los factores primordiales que van a imperar a la hora de lanzaros a surcar a toda velocidad la nieve, vuestra habilidad en el sorteo de los obstáculos que aparecerán ante vosotros, y sobre todo, vuestra capacidad para conseguir orientaros y buscar el camino más corto para desplazaros entre la meta y la salida.

Para facilitarnos este último particular, junto con las instrucciones del programa se adjunta un mapa de los territorios a través de los cuales discurren las doce etapas que componen la competición. Este se halla dividido en sectores que pueden ser referenciados a través de las coordenadas marcadas al lado izquierdo e inferior, que podremos contrastar con otras que se nos muestran en el marcador y que nos indican el lugar exacto en que nos encontramos.

En cada etapa tomarán parte un total de veinte corredores quedando eliminado al final de ellas el participante que cruce la línea de meta en último lugar.

«Harricana» es un excelente simulador deportivo que incluye además en su desarrollo una considerable porción de arcade, destacando además de su adictivo desarrollo la elevada calidad técnica de sus movimientos, gráficos y sonidos. La sensación de tridimensionalidad está perfectamente conseguida, y en conjunto el juego ofrece un panorama impecable al que, tal vez, sólo se le pueda poner una enmienda... ¿no resultan su desarrollo y planteamientos excesivamente parecidos a los del «African Raiders» de Coktel Vision?. ■

J.E.B.



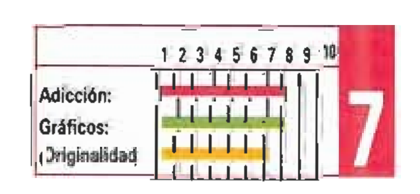
«Harricana» reproduce toda la emoción alcanzada en el acontecimiento real en el que se basa.



El participante que cruce la línea de meta en la última posición quedará eliminado.



Junto a las instrucciones encontramos un mapa que nos ayudará a encontrar el camino más corto.



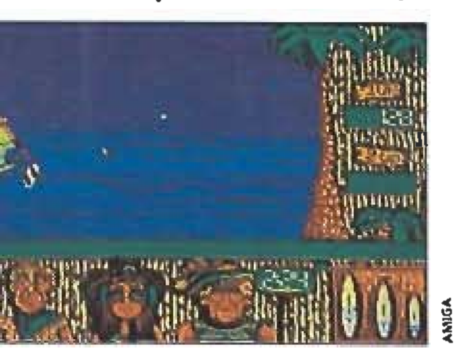


Windsurf Willy

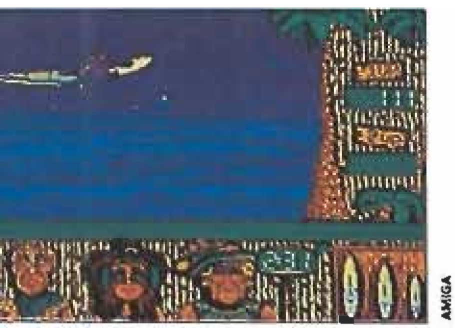
WINDSURF WILLY

■ SILMARILS ■ V. Comentada: AMIGA

■ Disponible: ATARI ST, AMIGA, PC, AMSTRAD



Disponemos de un tiempo fijado previamente para realizar cada uno de los recorridos.



La complejidad a la hora de realizar los saltos, provoca una pérdida significativa de adicción.

Poco a poco todo va cayendo. Ahora es el turno del playero deporte conocido como windsurf.

En el juego deberemos conducir una tabla de surf, con su velita, esquivando peligros tales como rocas, barquitos o bañistas. Durante el recorrido, para el que se nos fija un tiempo límite, se podrán hacer determinadas virguerías que recibirán puntos positivos de los cuatro jueces de la prueba.

Y en esto consiste el juego. Que yo haya visto, no hay posibilidad de competir contra el ordenador o contra tu hermano, por ejemplo. Simplemente, deberemos realizar recorridos, de dificultad creciente, y conseguir espectaculares saltos que se traduzcan en puntos para nuestro marcador.

Al comenzar cada recorrido se nos da a elegir entre tres posibles tablas: una es muy rápida pero poco ligera, otra es más pequeña pero permite toda clase de saltos, y, la tercera, como era de esperar, es una media de las anteriores. Para realizar nuestra elección tenemos como datos la velocidad del viento y el lugar de la competición, datos que a un servidor le resultaron totalmente insuficientes, sino inútiles. Tras la elección comenzamos a jugar o, mejor dicho, a intentarlo.

Lo primero es subir en la tabla. Esto en la práctica es bastante complicado. En nuestro programa se consigue con el adecuado movimiento de joystick. A continuación, hay que levantar la vela, y esto sí que resulta difícil en el ordenador. Demasiado difícil.

Cuando consigues tan árdua tarea entras en el juego propiamente dicho. Y el caso es que no está mal: es como uno de coches pero con tabla y el aditamento de poder saltar si aprovechas las olas. Por desgracia, no ves todo el terreno en tu pantalla y resulta fácil tropezar con una roca oculta en estos márgenes invisibles. Esto conlleva la caída al agua y una vuelta a empezar del proceso descrito con anterioridad.

Los gráficos no son excesivamente detallados, pero están bien. El color es, en mi opinión, exagerado e inapropiado, pero no dificulta la percepción de los dibujos. Los movimientos son excelentes, tanto en los procesos de arranque, como durante la carrera y los saltos.

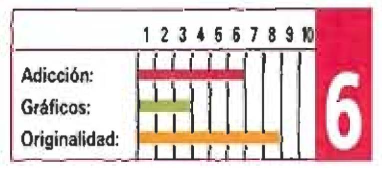
El sonido no es muy allá. No destaca en especial la música; tampoco los efectos sonoros: algunas ráfagas de viento, el sonido de las olas y gritos durante las acrobacias.

Tiene bastantes opciones: nivel de habilidad, uno o dos jugadores, sistema de control... a las que se accede por un menú de dibujos. Alta puntuación en este apartado. Pese a ello, la presentación, en general, no es buena; bastante mediocre, mejor dicho.

La adicción es muy pequeña y decrece proporcionalmente al número de veces que te caes. En consecuencia se puede deducir que tiene una dificultad alta, lo que implica que los quince recorridos existentes duren su tiempo.

De todo lo dicho se desprende que el juego no resulta demasiado interesante. De hecho, sólo está indicado para aquellas personas que durante los largos meses de invierno echen de menos montar en una tabla sobre las olas. ■

F.H.



En las nubes

CLOUD KINGDOMS

■ MILLENNIUM

■ Disponible: ATARI ST, AMIGA, PC, C-64

■ V. Comentada: AMIGA

El barón Von Bonsai ha robado los diamantes mágicos de Terry, transportándolos después a los Reinos de las Nubes. La única solución a tan terrible suceso parece tomar forma en la mente de Terry: coger su beeper y acercarse a los reinos con el noble, pero difícil, propósito de recuperar sus cristales mágicos.

Existen treinta y dos de estos nubosos reinos, de los cuales sólo cuatro se ofrecen como posibles puntos de partida del juego. Una vez completado uno de estos podremos elegir el siguiente, hasta superar los 32 niveles. Para completar cada fase deberemos recuperar todos los diamantes, diseminados por el territorio del reino en cuestión, evitando los enemigos que el barón ha situado para impedir tal evento.

El número de diamantes que quedan por recuperar aparecen en la parte derecha del marcador. Éste también ofrece información sobre la posesión de llaves que nos permitan abrir puertas accediendo a otros sectores del reino, la energía disponible, el tiempo restante para poder completar el nivel y la puntuación alcanzada. Disponemos al principio de noventa y nueve unidades de tiempo, agotadas las cuales dará por finalizado el juego. Además, cada vez que nuestra barra de energía se agote, diez unidades serán descontadas del marcador de tiempo.

Un terreno accidentado

La energía puede descender por contacto con los enemigos presentes en cada fase (bolas de billar, insectos) o por caer en agujeros sin fondo. Efectivamente, no todo el terreno está formado por tierra firme, sino que jalonando el terreno se encuentran agujeros que deben ser evitados utilizando un camino alternativo o saltando por encima de ellos (esta última técnica será también la que nos permite soslayar el contacto con nuestros enemigos). Además, nos encontraremos con falsas baldosas, que desaparecerán al contacto con nuestro protagonista, con baldosas resbaladizas o de control direccional (que nos pueden enviar al vacío en cuanto nos descuidemos), con mandos de pinball, etc.

Sin embargo, no todo van a ser inconvenientes; las siguientes ayudas estarán disponibles a



■ ***Para que no te maten las bolas de billar espera a que se acerquen y aprieta fuego para saltar por encima de ellas. No te apresures y jamás intentes ir a su encuentro.***

■ ***Estas bolas tienen un recorrido fijo así que si las observas con atención podrás evitarlas la mayoría de las ocasiones.***

■ ***Recuerda que el movimiento de nuestro protagonista tiene inercia así que no vayas "a lo loco".***

■ ***Es muy importante que te fijes donde te vas a meter porque en algunos lugares sólo vas a poder salir, si no llevas llaves, dejando que te maten.***

■ ***El contacto con los enemigos no elimina al primer toque pero si te están taponando una salida o el choque con ellos es muy fuerte si te harán perder una vida.***

AMIGA

Es posible comenzar a jugar en cuatro de los treinta y dos niveles disponibles.



Las llaves nos permitirán llegar a zonas de difícil acceso.



A lo largo del juego encontraremos varias ayudas.



A los enemigos se unen las dificultades del terreno como zonas resbaladizas o falsas.



La idea que da vida al juego recupera elementos de dos clásicos: «Humphrey» y «Puffys Saga».

lo largo del juego: las botellas de gaseosa, que recargan el nivel de energía al máximo; los botes de pintura, que nos permiten ir dibujando baldosas en la dirección de nuestro movimiento, lo cual supone una ayuda indispensable para poder acceder a determinados sectores del reino (sin embargo, habrá que tener cuidado, pues el efecto es temporal y la inercia puede hacer que acabemos con nuestro cuerpo en la nada); las alas, cuya obvia finalidad es la de poder volar y de esta manera atravesar muros y sobrevolar agujeros (como los botes de pintura, su efecto es temporal y deberemos tener cuidado de no quedar atrapados en un muro o sobre un agujero); los escudos, cuyo efecto dura unas quince unidades de tiempo, nos otorgan inmunidad contra nuestros enemigos, pero en cambio no nos permite abrir puertas mientras dure el efecto del escudo; las frutas, playeras y otros objetos nos otorgarán puntuación extra; por último, las botellas de cerveza nos embriagarán y nos obligarán a seguir un camino errático, con el peligro que esto conlleva. Además, una puerta mágica nos permitirá pasar a una cámara de diamantes donde podremos engrosar nuestro marcador.

Cuestión de habilidad

«Cloud Kingdom» es una especie de mezclas entre «Humphrey» (los escenarios) y «Puffy's Saga» (el protagonista), con unos gráficos simpáticos, sonido aceptable, buen movimiento y argumento atractivo. Un buen programa cuyo mayor defecto es quizás su alta dificultad; dependiendo de gustos, se convertirá en un programa entretenido y adictivo para los "jugones" más expertos o en un programa un tanto desquiciante para los jugadores más normales. ■

A.M.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Adicción:	
Gráficos:	
Originalidad:	
	7

Aventura en la tierra del sol naciente

KUNG-FU WARRIOR

■ ***INFOGRAMES***

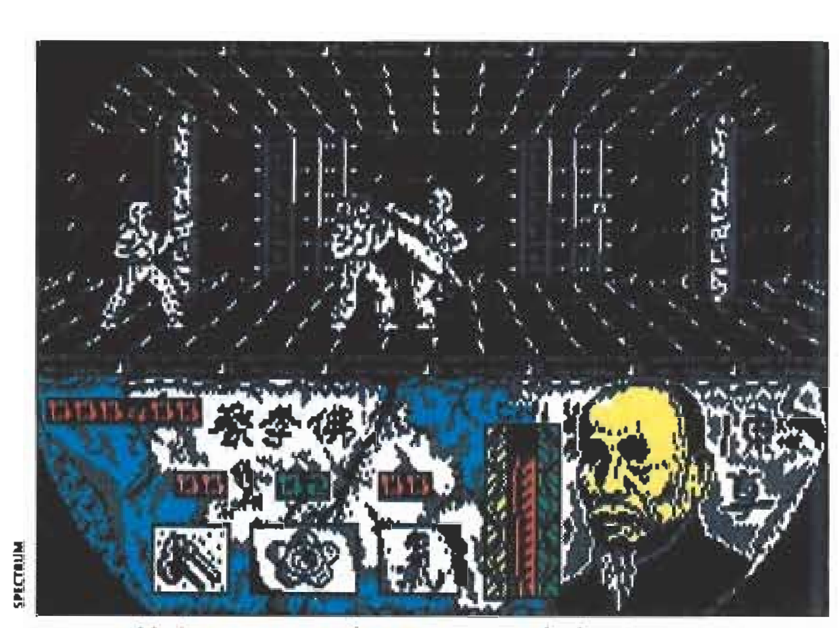
■ ***V. Comentada: SPECTRUM***

■ ***Disponible: SPECTRUM, AMSTRAD, MSX, PC***

Judo, Kung-Fu, Tae-kwondo... y ahora una nueva variante de lucha oriental. Esta vez la madre de todas las artes marciales japonesas. Su curioso nombre es: Choy-Lee-Fut y aunque suene a comida china es una disciplina que convierte a los que la dominan en tremendos guerreros.

«Kung- Fu warrior» es un simulador de artes marciales con un desarrollo similar al conocido «Fist II», aquella extraordinaria segunda parte del fantástico «Way of the exploding fist».

Nuestro objetivo principal es recuperar unos pergaminos robados del monasterio de Shaolin por el malvado Chu Ngo,"el diablo amarillo". En estos escritos se guardaba toda la sabiduría almacenada durante cientos de años por los monjes. En ellos se narra la forma de convertirse en un auténtico «Kung Fu warrior» dominando el Choy Lee Fut. Si este terrible sicario de las tinieblas consigue entrenar a sus hombres en esta disciplina no habrá nada que le impida adueñarse del mundo. Nosotros que hemos sido preparados desde pequeños para esta emergencia tenemos en nuestros brazos y piernas las fuerzas necesarias para introducirnos en la fortaleza del mal y recuperar los pergaminos.



SPECTRUM

Nuestro objetivo es recuperar los pergaminos robados. En ellos se contiene la sabiduría acumulada durante siglos.



SPECTRUM

En las tres primeras fases nuestro objetivo es entrenarnos para conseguir dominar la técnica.



SPECTRUM

El movimiento de nuestro personaje es muy completo, incluyendo más de 14 golpes diferentes.

El juego se divide en varias fases. En las tres primeras nuestro objetivo es entrenarnos para conseguir endurecer nuestros músculos en vista de lo que nos espera. Aquí utilizaremos nuestras habilidades contra los llamados "Hombres de madera". Unas figuras que representan los enemigos con los que luego tendremos que enfrentarnos. En los niveles más avanzados del programa se nos va a permitir el uso de una espada en algunos y de una lanza en otros. Teniendo en cuenta que el movimiento de nuestro personaje es muy completo y puede realizar hasta 14 tipos diferentes de golpes es de agradecer que los programadores hayan incluido esta opción. Por supuesto, al decir este número no hemos incluido las distintas fintas que podremos hacer con la espada o con la lanza, si sumamos estas posibilidades con las 14 anteriores os podéis hacer una idea de la complejidad de este juego.

Cuando hayamos conseguido un nivel aceptable en las tres modalidades de lucha —a cuerpo, con espada o con lanza—, pasaremos a la fortaleza del malvado Chu Ngo. Aquí se enfrentarán con nosotros los sicarios del mal y en cada una de las habitaciones que componen el palacio habrá dos karatekas que intentarán terminar con nuestra vida. Si consigues vencerles se te permite pasar a una especie de subjuego similar al usado en «El Amo del Mundo». Con el programa viene una cartulina con símbolos chinos escritos sobre ella y junto a estos un número: se trata de hacer coincidir dos signos con sus correspondientes números para descubrir un tercero. Si lo consigues se te permite pasar a la siguiente habitación con tu puntuación intacta, si no, prepárate para lo peor...

«Kung Fu Warrior» es un programa bien realizado y concebido. El movimiento de nuestro luchador es rápido lo que hace que las peleas se prolonguen lo suficiente para resultar entretenidas, con un poco de práctica no es muy complicado superar las primeras fases. Sin embargo, la rutina que detecta los golpes que damos a nuestros adversarios no parece funcionar todo lo bien que sería de desear ya que nuestros impactos no parecen afectar a los enemigos con la misma ponderación con que sus golpes actúan sobre nuestro guerrero.

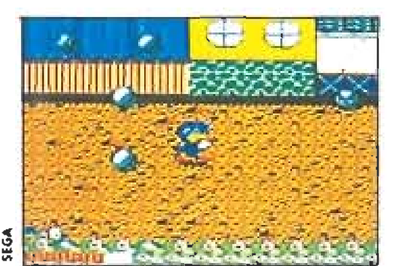
En resumen, esta nueva entrega de Positive es entretenida, con un buen movimiento y bastante adictiva. Aunque parece faltarle algo, quizás un toque de originalidad que hubiera hecho de este «Kung Fu warrior» un gran programa. Sólo un notable. ■

J.G.V.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Adicción:	
Gráficos:	
Originalidad:	
	7

Aventura en otra dimensión

DYNAMITE DUX



SEGA

Las similitudes entre la máquina original y esta conversión para la consola Sega son muchas.

SEGA

El nivel de dificultad es progresivo, siendo la adicción la clave de su desarrollo.

La conversión de un conocido arcade para nuestra consola Sega se ha transformado en un estupendo juego. «Dynamite Dux» es una aventura que también te podría ocurrir a ti. Porque, ¿quién no tiene una novia que alguna vez haya sido raptada por extraterrestres?.

«Dynamite Dux» es un arcade en el que vuestro objetivo es arrancar a la chica de las garras del malvado de turno. El desarrollo del juego se presenta en forma de scroll lateral y los enemigos irán apareciendo por el lado derecho de nuestro televisor dispuestos a hacernos fosfatina al primer contacto.

Aparte de nuestros superpoderes, por el camino iremos encontrando diversas armas que nos van a facilitar la dura misión. La más interesante de todas es la bomba que elimina a varios enemigos de una sola vez. También tenemos a nuestra disposición, metralletas, lanzallamas, bazookas o cañones de agua para ahogar a algunos seres; vamos, un verdadero arsenal. Sin embargo, cuando empecemos la aventura sólo dispondremos de nuestro potente puñetazo para evitar los primeros avances de los perversos secuaces del raptor.

Otros objetos que encontraremos repartidos por nuestro recorrido serán cofres o pedazos de pasteles. Los primeros se abren al pasar por encima y contienen sorpresas como puntos o vidas extras. Los segundos hacen que recuperemos parte de la energía que, poco a poco, vamos perdiendo cuando entramos en contacto con los otros personajes del juego.

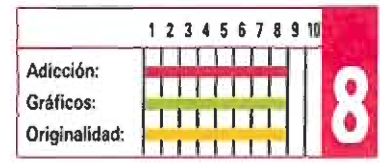
Los seres que van a tratar de impedir que nos reunamos con Lucy son de las más diversas formas. Todas ellas monstruosas y horripilantes: cabezas de perro, conejos saltarines, gatos patinadores, lagartos boxeadores, cabezas de ciervo y algunas más que con sólo recordarlas recorren mi cuerpo los más terribles escalofríos.

Las pocas vidas de las que disponemos, tres en concreto, son un número ínfimo comparado con las que tendremos que utilizar para poder atravesar los cinco peligrosos niveles de los que se compone este juego. Al final de cada una de las fases hay un enorme y peligroso ser al que hay que vencer para conseguir alcanzar la siguiente zona. ¡Ay de ti si te descuidas, aunque sea una sola décima de segundo, en esta lucha a muerte! Un momento de distracción nos llevará de cabeza a la pérdida de una de tus preciadas vidas.

En el aspecto técnico, «Dynamite Dux» es un juego muy trabajado. Los gráficos son prácticamente iguales a los de la máquina original y el desarrollo de la partida en nuestra consola también resulta enormemente rápido. El nivel de dificultad es creciente aunque enseguida alcanza un grado demencial. Con todas estas características os podéis imaginar que la adicción se convierte en la principal virtud de este interesante juego.

En fin, un divertido y sensacional arcade que te va a tener entretenido durante mucho tiempo hasta que consigas liberar a la novia del protagonista. Y recuerda, es peligroso pasear al atardecer con una chica por la ciudad, el Señor de la dimensión Achacha siempre está atento y al menor descuido puedes verte convertido en pato. O, posiblemente, en algo mucho peor. ■

J.G.V.



	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Adicción:		8
Gráficos:		
Originalidad:		

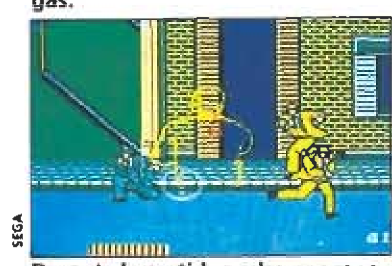
Corrupción en Nueva York

DEAD ANGLE



SEGA

Resistiremos tres impactos antes de caer abatidos por las balas enemigas.



SEGA

Durante la partida podremos reponer la energía y conseguir nuevas armas.

Si crees que eres tan duro como para enfrentarte a los más peligrosos gángsters contratados por la Mafia; si piensas que eres el más rápido con tu pistola al Oeste del Mississippi; si eres lo suficientemente honrado para arriesgar tu vida en la defensa de la ley, «Dead Angle» es tu juego.

«Mi nombre es George Phenix y soy detective privado en la ciudad de Nueva York. Hace unos días solucioné el caso más difícil de mi carrera. Gracias a mi astucia, el Capo mafioso Robert King va a estar encerrado en "chirona" el resto de su vida. Creo que me merezco un descanso y con la pasta que he ganado me voy a llevar a mi chica, Jane, de viaje a la tierra de sus antepasados: la romántica Italia.»

Unas vacaciones agitadas

George se las prometía muy felices cuando llegó a Napoles. Pero nada más poner pie en tierra se dió cuenta, al descubrir entre la multitud a uno de los lugartenientes de King, de que aquellas vacaciones no iban a ser como él pensaba. Cuando llegaron al hotel recibieron la mala noticia: el Capo había escapado. Subieron a su habitación y... de repente se despertó en el suelo, tenía un enorme chichón en la cabeza y Jane había desaparecido. En la recepción había una nota firmada por su mortal enemigo: "Tenemos a la chica, atrévete a venir a buscarla".

Nuestra misión consiste en rescatar a Jane, atravesando las calles de la ciudad, infestadas de secuaces de King que nos dispararán continuamente. En cada una de las fases tenemos que eliminar a un determinado número de delincuentes antes de que aparezca el jefe local de la banda, al que tendremos que acertar con más de un disparo. Hay seis fases que transcurren en distintos lugares y en ciudades diferentes. Nuestro personaje se ve en pantalla siluetеado en amarillo, al estilo del ya clásico «Prohibition».

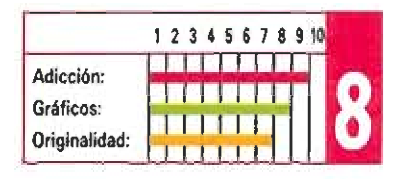
Un buen juego

«Dead Angle» es un juego muy entretenido. Los gráficos son muy grandes y están correctamente animados. Si te fijas verás incluso como se les mueve la chaqueta cuando corren o cuando caen heridos. Los personajes se mueven muy rápido dando una estupenda sensación de realidad durante toda la partida, podríamos decir que casi "duelen" los disparos.

Todo este conjunto de buenos detalles convierten a este juego en uno de los más adictivos que hemos visto últimamente. Ya verás como se te pasan las horas delante de la pantalla del televisor intentando eliminar a ese gángster que en la partida anterior te derribó cuando ya casi le tenías en el punto de mira.

En resumen, «Dead Angle» tiene todos los ingredientes necesarios para poder ser llamado un gran juego. Posee velocidad, buenos gráficos y adicción, todo ello abundante en calidad y en cantidad; ¿Qué más se puede pedir?... Quizás un chaleco antibalas, pero ya nos parece demasiado. ■

J.G.V.



	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Adicción:		8
Gráficos:		
Originalidad:		

CONSEJOS y TRUCOS

■ ***No pierdas la oportunidad de hacerte con la ametralladora o con el botiquín, los dos objetos te serán útiles.***

■ ***La mayor parte de los gángsters surge por el mismo sitio, fíjate y tendrás más oportunidades de eliminarles sin que te alcance ninguno de sus disparos.***

■ ***Te resultará más fácil avanzar si cambias el "control pad" de tu consola por un joystick normal y corriente.***



Dibuja y Pinta en Tres Dimensiones. Compone partituras y suena en estéreo Edita gráficos y cintas de vídeo. Además es un PC compatible.

Y ahora, con su nuevo **PAQUETE*** **FLIGHT OF FANTASY** sólo te cuesta **99.900** ptas



Es el AMIGA 500 de COMMODORE.

Naturalmente.

*ESTE PAQUETE SE COMPONE DE:
El ordenador AMIGA 5OO/Modulador T.V.,
- DeLuxe Paint (Programa de Dibujo).
y 3 fantásticos juegos:
- F29 Retaliator (Simulador de vuelo).
- Rainbow Island.
- Scape from the planet of the robot monster.

CARACTERISTICAS TECNICAS:
. Motorola 68.000.
. 512 KB.
. Floppy de 3 1/2"
. 3 chips especiales de gráficos, animación, vídeo y sonido.
. 4 canales de sonido estéreo.
. Sintetizador de voz.
. 4.096 colores.





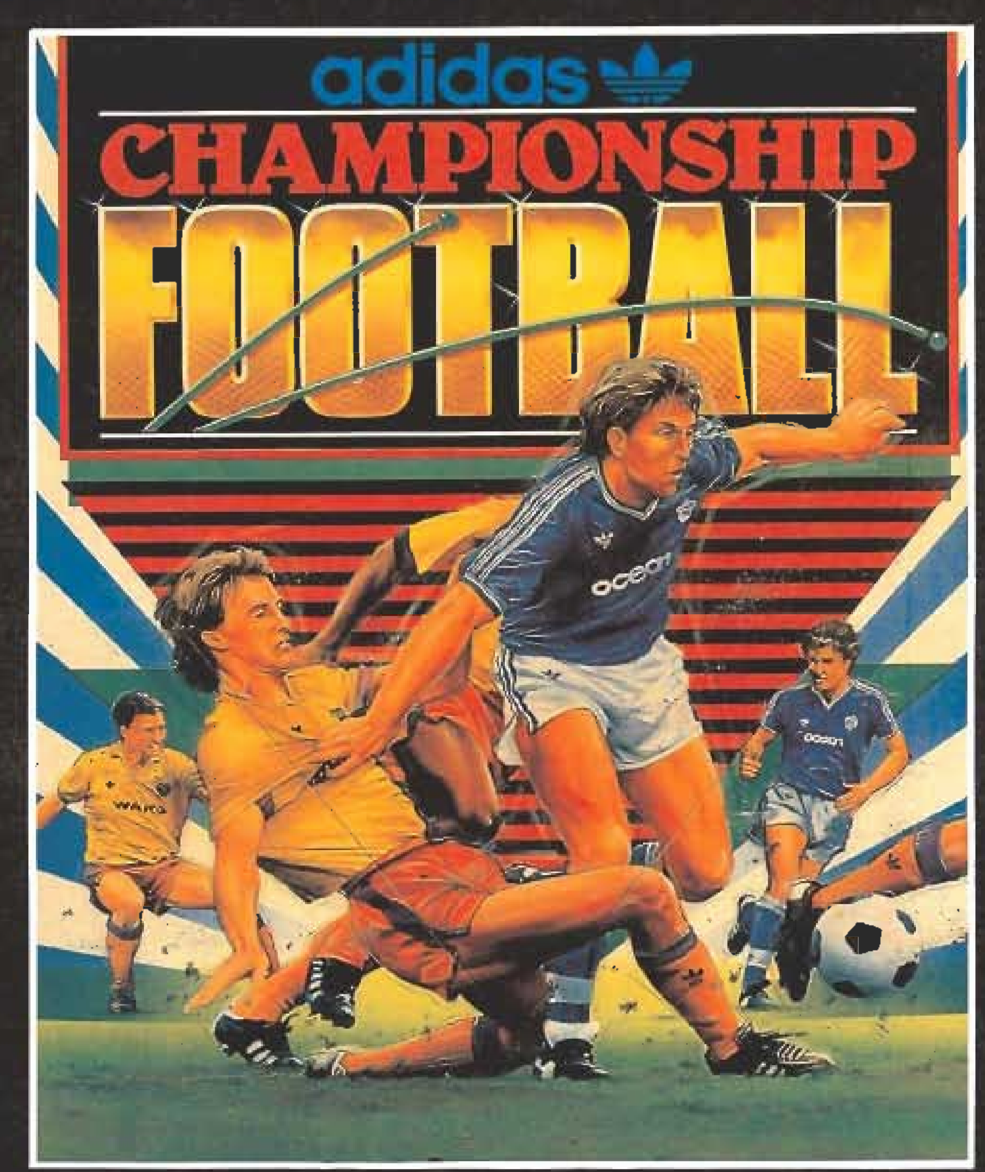
Este precio no incluye IVA.

C/ Principe de Vergara, 109 - 28002 MADRID. Tel.: (91) 563 3600 C/ Valencia, 49-51 - 08015 BARCELONA. Tel.: (93) 325 5008

PONTE EN FORMA CON

adidas

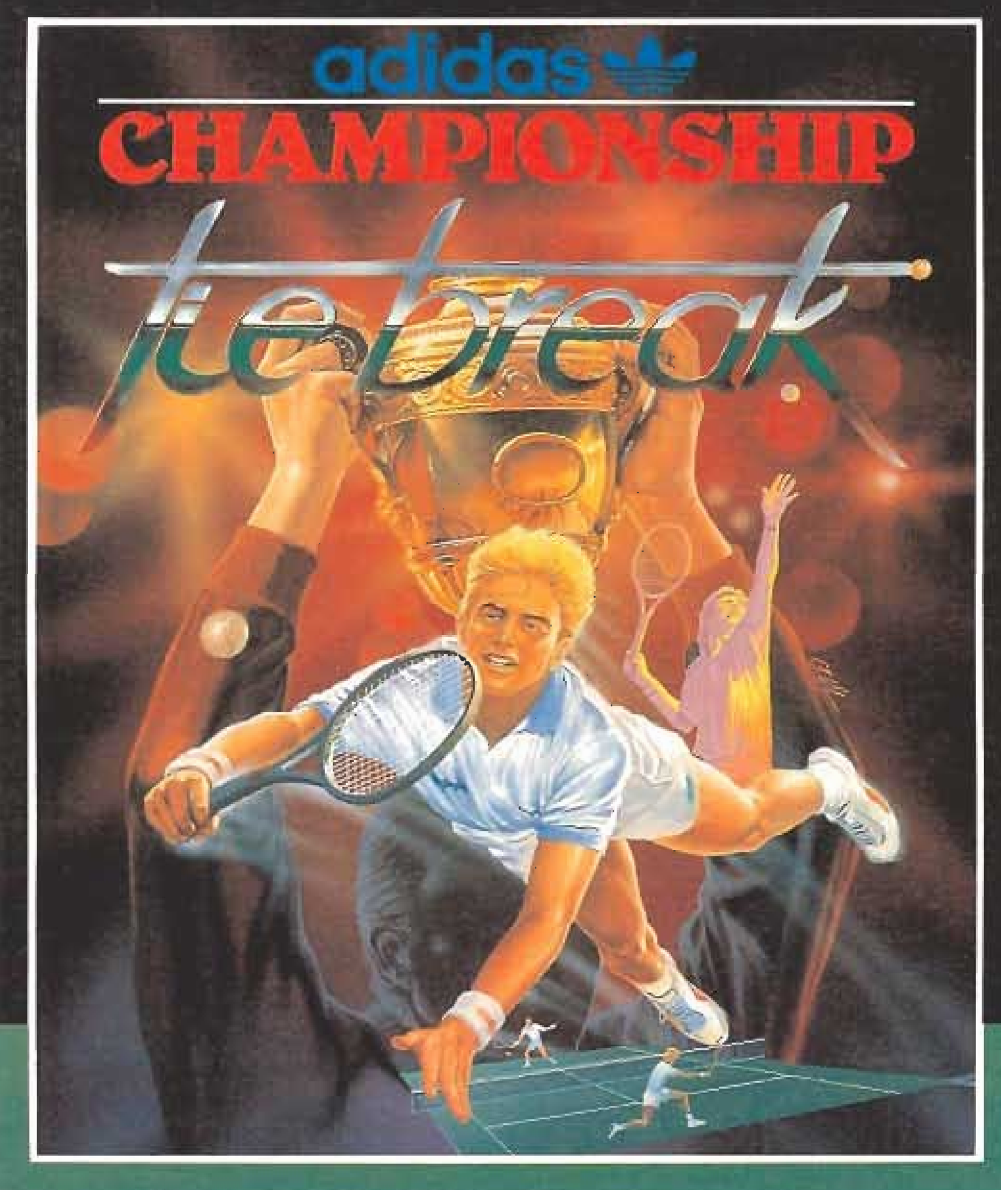
SPECTRUM
SPECTRUM + 3
AMSTRAD CASSETTE
AMSTRAD DISCO
COMMODORE 64
ATARI
AMIGA



ADIDAS CHAMPIONSHIP FOOTBALL

ELIGE TU EQUIPO ENTRE LOS VEINTICUATRO MEJORES (CADA UNO CON CARACTERISTICAS PROPIAS) Y DISFRUTA DE ACCION SIN LIMITE EN ESTE MAGNIFICO JUEGO QUE NOS TRAEN LOS CREADORES DEL YA MITICO MATCH DAY.

- CONTROL SUPER REALISTA DEL BALON
- FACIL DE MANEJAR (NO TENDRAS QUUE LUCHAR CON EL JOYSTICK)
- SUPER RAPIDO
- CONTROL DE POTENCIA DE TIRO
- FALTAS
- 11 JUGADORES POR EQUIPO



ADIDAS CHAMPIONSHIP TIEBREAK

MACHACALES, SUBE HASTA LA RED
Y LANZALES PELOTAS SIN PARAR.

ELIGE ENTRE:

- DOBLES O SENCILLOS
- TIERRA BATIDA, HIERBA O PISTA CUBIERTA
- OPEN DE FRANCIA, COPA DAVIS O WIMBLEDON

ESCOGE TU RAQUETA Y DISPONTE A GANAR.

EL MEJOR EQUIPO DE LA TEMPORADA



© OCEAN SOFTWARE 1990



C/. SERRANO, 240
28016 MADRID.
TEL. (91) 457 50 58

SIRWOOD



Graves acontecimientos han tenido lugar últimamente en el, hasta entonces, tranquilo pueblo de Nargoort. Las oscuras maquinaciones de un poderoso hechicero han traído el hambre y la desolación a los sencillos habitantes de la zona. Pero es posible que un hombre cualquiera, una persona ajena a las ignotas artes de la magia, pueda poner orden en el caos con la única ayuda de su valentía y buena voluntad.

DOMINA EL PODER DEL ESCUDO

Está escrito que hace muchos años, en la tercera era de los grandes magos, un poderoso maestro destacó en poder y sabiduría frente a los demás. Su nombre era Tarok y recopiló, a lo largo de su dilatada existencia, vastos conocimientos sobre la naturaleza y las artes mágicas que siempre supo utilizar para favorecer a los más débiles y distribuir así un poco de justicia en el mundo. Muy cerca de los cien años, y viendo próximo su fin, Tarok mandó fundir oro con los restos de un meteoro solar para dar forma a un escudo en el que inscribió un extraño mensaje: «quinto día del quinto mes de la quinta era». El escudo fue depositado en lo más profundo de un templo y se obligó a mantener el secreto de su existencia a todos aquellos que participaron en su construcción. Tarok murió años más tarde y fue sepultado en su aldea natal, un pueblecito llamado Nargoort.

Desde entonces las leyendas comenzaron a hablar de un escudo mágico que protegía a los habitantes de Nargoot de todo tipo de desastres y maleficios.

Pero desde el mismo instante de la construcción del escudo, una diabólica fuerza comenzó a moverse entre las sombras. El perverso mago Amargol, señor del castillo de los bosques, dedicó todos sus esfuerzos a descifrar el significado de la inscripción grabada sobre el escudo hasta llegar a una firme deducción: en la fecha indicada el escudo se destruiría al reflejar el primer rayo de sol, y aquél que recibiera dicho rayo se convertiría en legítimo sucesor del gran maestro Tarok, recibiendo automáticamente todos sus poderes y conocimientos.

Sin perder un instante, Amargol envió sus sicarios al templo donde se custodiaba el escudo para que lo robaran y lo trajeran a su castillo, donde podría esperar pacientemente el día señalado para el cumplimiento del prodigio. Un día del cuarto mes de la quinta era el escudo fue robado, y desde entonces grandes desgracias cayeron sobre la aldea de Nargoort, pues los animales comenzaron a morir y las cosechas a perderse.

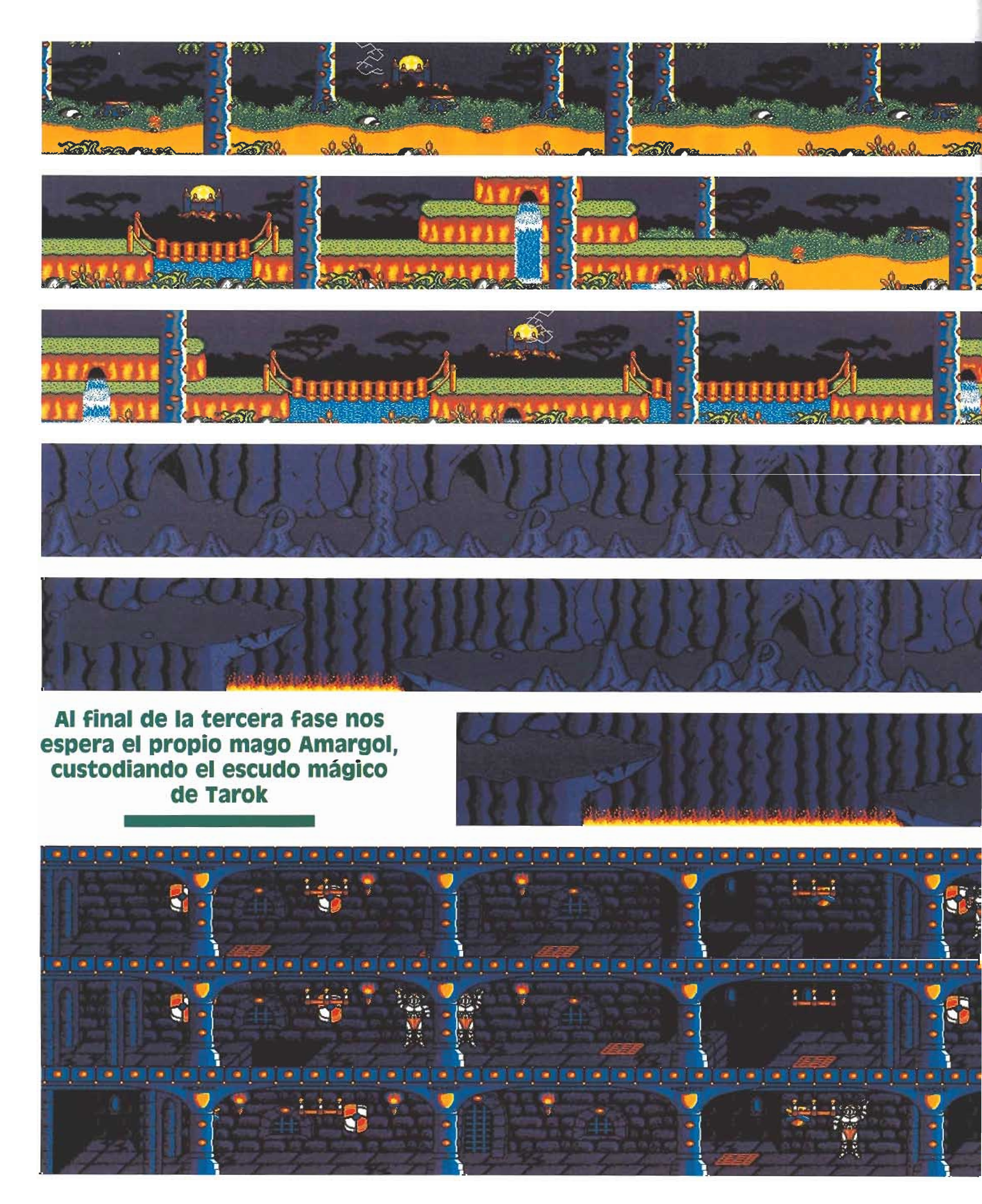
Reunido el consejo de ancianos de la aldea, todos reconocieron su debilidad ante el enorme poder de Amargol. Sin embargo, el pastor de la aldea, un muchacho llamado Arn Sirwood, se ofreció para dirigirse al castillo del brujo y rescatar el escudo mágico antes de la fecha señalada en el mismo. Nadie confiaba en el éxito de su misión, pero Sirwood no se dejó desanimar; el primer día del quinto mes partió decidido hacia el castillo atravesando el oscuro y tenebroso bosque que lo rodeaba.

Primera fase

En este primer capítulo de la fascinante historia que se abre ante nosotros guiaremos a Sirwood a través del bosque que conduce al castillo. Tanto en esta fase como en las dos siguientes la acción transcurre mediante scroll horizontal hacia la derecha, si bien el programa incluye la interesantísima cualidad de que dicho scroll se compone de cuatro planos independientes que se deslizan ante nuestros ojos a velocidades diferentes. Sirwood posee una sola vida cuya energía viene representada por la longitud de una espada situada en el papel inferior, junto a seis recuadros, inicialmente vacíos, en los que quedarán reflejados los diferentes objetos que encontrará en su camino.

Amargol ha enviado su poderoso ejército de criaturas infernales contra nuestro protagonista, y en esta fase Sirwood será atacado por gigantescas orugas que se convierten momentáneamente en bolas de fuego al ser destruidas, diablos cornudos que surgen de agujeros del suelo y gorilas armados con martillos que no dudarán en arrojarlos contra Sirwood. Al destruir tanto a alguno de estos seres como a los grandes pajarracos que sobrevuelan ciertas áreas del juego, nuestro héroe podrá recoger los objetos que algunos de ellos (no todos) dejarán caer: cápsulas que reponen su energía, conjuros que destruyen todos los enemigos presentes en la pantalla, una vasija mágica o una cápsula mágica (de color amarillo). Sirwood deberá destruir el mayor número posible de enemigos durante su camino para conseguir seis vasijas, las cuales quedarán reflejadas en los recuadros vacíos de la parte inferior de la pantalla y le permitirán, si las tiene todas, arrancar la espada de Sablat de su roca al final de la fase. La mayoría de estos objetos desaparecen si tardas mucho en recogerlos.

Por su parte, las cápsulas amarillas actúan como conmutadores pues transforman las piedras, que Sirwood posee como único arma al comienzo de la aventura, en poderosos rayos mágicos y viceversa. Las piedras y los rayos son igualmente eficaces contra los sicarios de Amargol (aunque haya que dispararles repetidamente para destruirles), pero solamente los rayos son útiles contra dos tipos de enemigos especialmente mortífe-



Al final de la tercera fase nos espera el propio mago Amargol, custodiando el escudo mágico de Tarok

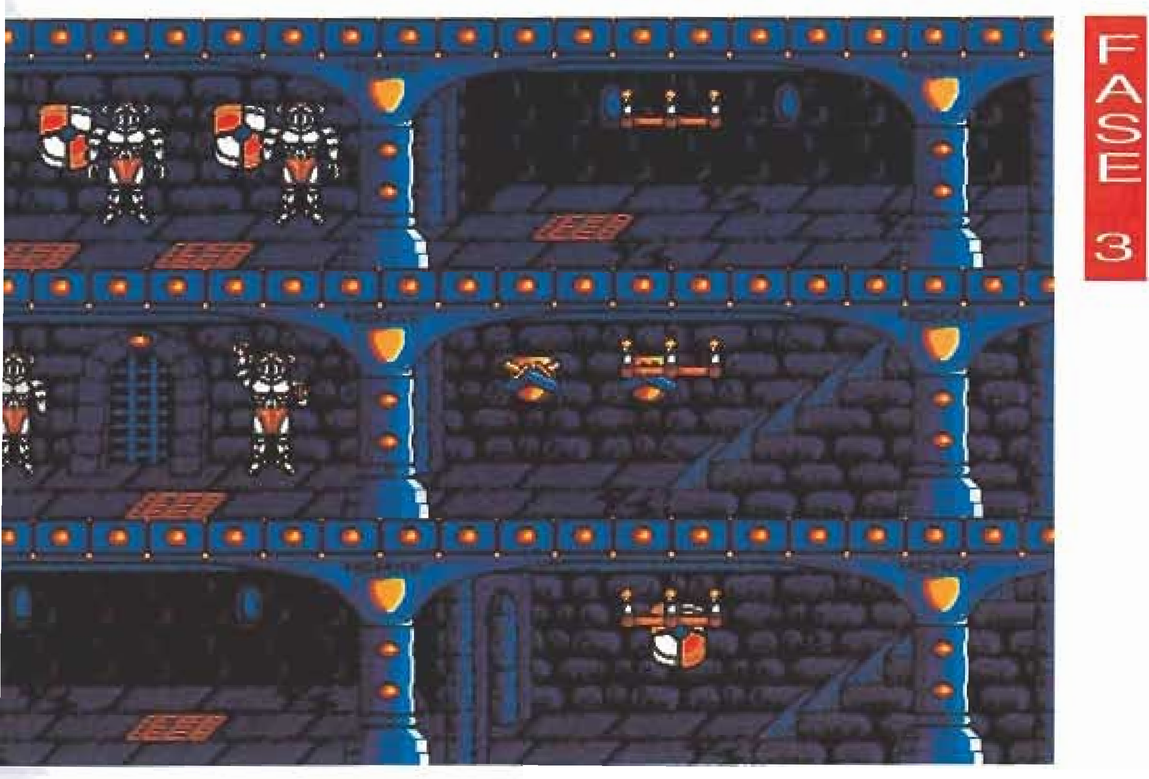


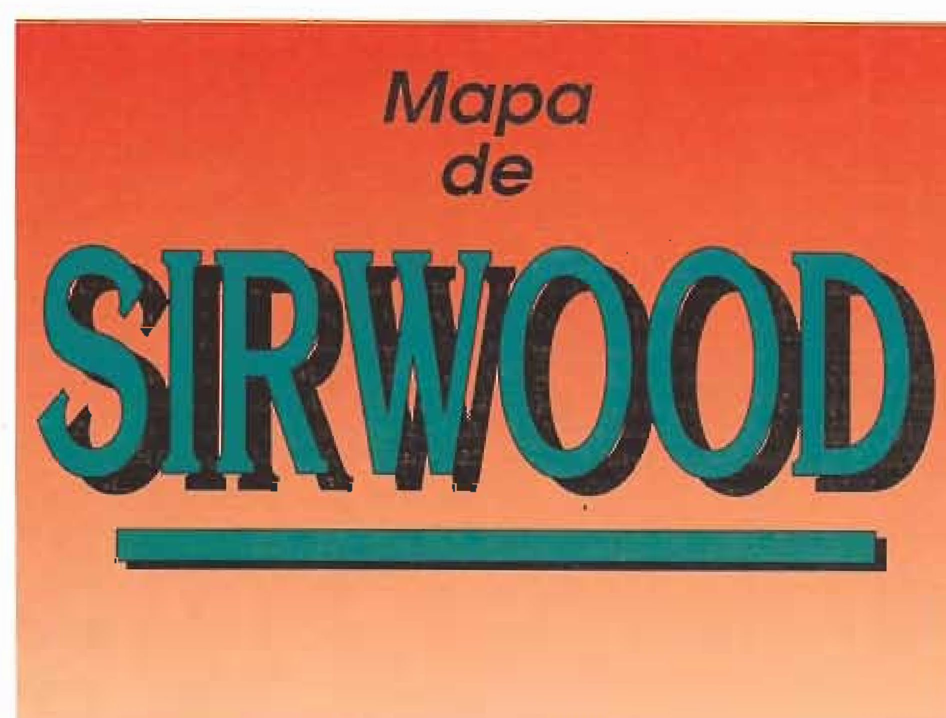


En las cuevas es imprescindible que recojamos los papiros para conseguir el acceso hacia el siguiente nivel









CÓDIGO SECRETO

PC

Crazy Cars

Si queréis pasar de fase sin apenas despeinaros probar lo siguiente: avanzar siempre por la derecha con una rueda dentro de la carretera y otra fuera de ella. Descubriréis que sorprendentemente es casi imposible chocar contra los otros coches y además los podemos adelantar cómodamente y sin riesgos.

Cesar Maillo (Salamanca)

Cazafantasmas II



Cuando vayamos a la estación Van Horne a por muestra de moco (¡Puag!), una mano que sale del río tratará de agarrarnos. Para librarnos de caer en las pestilentes aguas debemos realizar los siguientes movimientos: arriba, izquierda, arriba, diagonal hacia arriba derecha y viceversa.

Cesar Maillo (Salamanca)

Livingstone Supongo II

Si pulsáis simultáneamente, una vez que el juego de comienzo, las teclas C y J obtendréis las preciadas vidas infinitas, que en la segunda parte se consiguen pulsando F1 y la barra espaciadora cuando aparezca el mensaje PRESS FIRE. Para acceder a esta última deberéis teclear la siguiente clave de acceso: 15215.

Jose M. Serrano (Jaén)

Asterix y el golpe del Menhir

Si no sabes muy bien lo que tienes que hacer para completar el juego aquí tienes unas cuantas pistas:

La poción para conseguir que aparezca el romano se compone de muérdago, aceite y fresas; con ello la marmita caerá sobre un romano que se encuentra en una de las últimas pantallas del bosque.

El vino no es imprescindible, pero te servirá para tardar menos en conseguir el laurel. No obstante, si lo pierdes, solo tendrás que esperar a que no haya nadie en la tienda del centurión. Cuando hayas capturado al romano, la poción para hacerle volar se compone de sauco, setas y fresas. Cuando el romano desaparezca por los aires, dirígete al campamento romano y podrás entrar mientras los centinelas estén distraídos.

Por último, cuando tengas el laurel en tu poder, ve a donde está Panoramix y haz que beba la poción de sauco, fresa y laurel... ante tus ojos aparecerá el alucinante final.

Una última nota importante: cuando cojas el laurel desaparecerán todos los ingredientes que haya en el bosque, asi que sé prudente. Cuando Panoramix haga una poción que no explosione, Obelix te preguntará si se la damos a probar al druida y el caldero tomará la forma de una mano con el dedo hacia abajo. Si la respuesta es negativa pulsa Intro, si es afirmativa desplaza el cursor hacia la izquierda hasta que la mano se invierta y pulsa Intro.

Jose M. Serrano (Jaén)

AMIGA

Battle Squadron

Cuando estés en medio de una partida teclea, letra a letra, la palabra CASTOR. Por arte de magia ya tienes inmunidad absoluta; además con las teclas de función puedes cambiar de arma lo que te facilitará sensiblemente las cosas para llegar al final.

J. M. Alonso (Barcelona)

Indiana Jones, the Arcade Game

Poned SILLYNAM en la tabla de records y conseguiréis vidas infinitas.

R. Gómez-Santos (Alicante)

Xybots

Cuando consigáis un record no escribáis vuestras iniciales sino las de nuestro amigo televisivo Gordon Shumway, alias ALF. Estas tres letras os propocionarán energía infinita.

E. Martínez (Badajoz)

Dyter 07

En la pantalla de presentación teclea GIB y después comienza la partida como habitualmente. Cuando hayas eliminado a algunos enemigos aprieta la S y verás como recuperas la energía perdida.

Luis Lorenzo (Madrid)

SIRWOOD

ros que aparecerán en puntos concretos del recorrido: los gigantes de fuego y las enormes serpientes que surgen de los ríos y custodian los puentes que los atraviesan. Estas peligrosas criaturas son, sin duda, las más mortíferas y difíciles de destruir, por lo que hemos de agradecer que las cápsulas amarillas antes señaladas suelan aparecer cuando estemos a punto de llegar a una de ellas.

Resumiento, la estrategia de nuestro personaje debe ser caminar constantemente hacia la derecha, destruyendo a todos los enemigos posibles para conseguir las seis vasijas y las cápsulas necesarias para convertir sus piedras en rayos y eliminar así a los grandes enemigos que le impedirán seguir avanzando en varios puntos del camino. Al final de la fase, tras destruir el último gran enemigo, Sirwood arrancará la espada de Sablat de su piedra (si dispone de las seis vasijas que le darán la fuerza necesaria) y el nivel se dará por concluido.



Amargol ha enviado contra nuestro protagonista su poderoso ejército de criaturas infernales.

Segunda fase

Atravesando el oscuro bosque y con la espada de Sablat en su poder Sirwood se interna en las cuevas que conducen el castillo de Amargol, en las cuales deberá enfrentarse con nuevos tipos de enemigos.

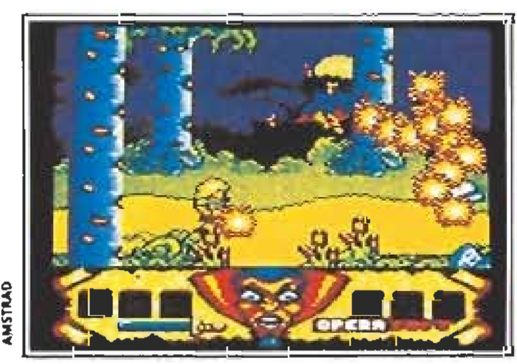
Los más frecuentes en aparecer son unos capullos que caen desde el techo de la caverna y se rompen al llegar al suelo, liberando en ese momento una libélula o un saltamontes. En las primeras secciones de este nivel aparecen serpientes cobra reptando hacia nosotros y pequeños dragones de color verde. Mucho más peligrosos son los trolls, pues se encuentran armados con arietes con los que nos empujarán si consiguen alcanzarnos, lo que puede significar en algunos casos una mortal caída a las llamas. En las últimas secciones hacen finalmente su aparición una especie de cabras que se deslizan sobre el suelo a gran velocidad. Al igual que en la fase anterior los enemigos pueden dejar al morir diversos objetos, incluidos seis sacos de monedas que se irán insertando en los recuadros vacíos del panel inferior.



El intrépido héroe cuenta con una sola vida y con piedras como único arma al comienzo de la aventura.

Sin embargo, el plato fuerte de este nivel son, sin duda, los dragones. Hay un total de cinco dragones sobre otros tantos abismos cubiertos de llamas, los cuales mueven sus largos cuellos lanzando llamaradas contra nuestro protagonista. Si Sirwood ha recogido recientemente una cápsula mágica tras destruir a un enemigo, sus espadas cambiarán de color y tendrá la potencia suficiente para herir al dragón siempre que lo alcance en la cabeza, el cual desaparecerá tras varios impactos certeros. En algunos casos una vez destruido el dragón aparecerá una roca (como caso excepcional tras destruir el cuarto dragón aparecerán dos) oscilando verticalmente sobre el abismo. Algunos precipicios (en particular el primero y el último) pueden ser saltados de un extremo a otro debido a su escasa anchura, pero en los demás resultará imprescindible utilizar hábilmente dichas rocas en el momento adecuado para alcanzar el otro extremo. Es imprescindible haber conseguido un saco de dinero antes de pretender destruir un dragón y seguir avanzando, ya que la única forma de acabar esta fase es disponer de cinco sacos en el momento de atacar el quinto dragón.

Superado el último dragón nos enfrentaremos en un mortal



◀ Una gigantesca espada representa la energía que nos resta y junto a ella los objetos recogidos.

Para recuperar el escudo mágico Sirwood recorrerá tres fases hasta enfrentarse con el malvado mago. ▶





En la segunda fase Sirwood deberá recoger los sacos de dinero que nos permitirán enfrentarnos a los dragones.



Algunos enemigos liberarán al morir algunos objetivos que serán muy útiles a medida que avanzamos.

combate con un gigantesco cangrejo que nos atacará repetidamente lanzando sus pinzas. Destruyendo una cabra que pulula por esta zona conseguiremos una nueva cápsula mágica que transformará nuestra espada en un hacha con la que podremos, tras breve lucha, destruir al cangrejo gigante y recoger el saco que poseía. Con los seis objetos en su poder, Sirwood franquea sin problemas el umbral que le conduce a las mazmorras del castillo de Amargol.

Tercera fase

La presencia cercana del diabólico brujo parece palparse en el ambiente húmedo de las mazmorras del castillo, y Sirwood se estremece cuando bocanadas de aire helado se introducen por las pequeñas oquedades de las paredes. Pero ya no es posible dar marcha atrás, el desenlace, para bien o para mal, de la aventura está cerca y el joven pastor reune sus últimas fuerzas para enfrentarse a la horda de criaturas malignas que le aguardan.

Esta tercera y definitiva fase se divide a su vez en tres niveles correspondientes a otros tantos pisos del castillo, pues el combate final con Amargol tendrá lugar en una de las torres. La forma de resolver cada nivel es bastante similar, pero hay que tener en cuenta que los dos niveles superiores poseen grandes agujeros que nos pueden hacer caer a un nivel más bajo, obligándonos, por tanto, a repetir parte del recorrido ya realizado. Las criaturas de todos los niveles nos proporcionarán los objetos ya conocidos al ser destruidas, solamente hemos de indicar que las cápsulas mágicas transforman nuestra espada en un hacha y viceversa, y que es preciso recoger seis frascos (dos por cada nivel) sin los cuales no será posible acceder a la habitación de Amargol.

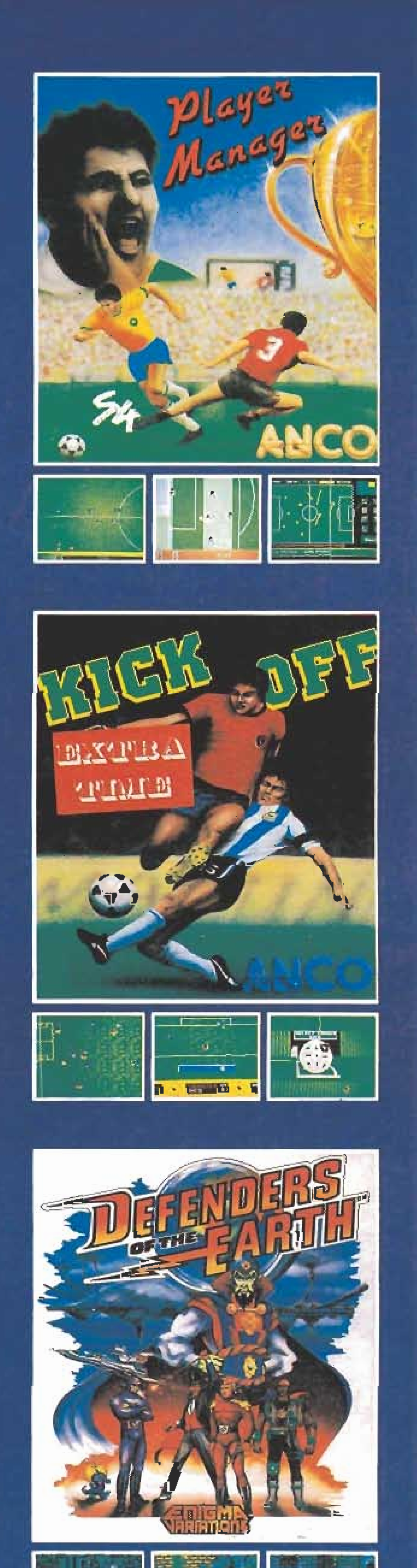
En el primer nivel Sirwood será atacado por sátiros, feroces bulldogs y enanos armados con palos. En algunos puntos del recorrido una armadura colocada en la pared moverá sus brazos para intentar golpearnos con sus mazas, y al final del mismo será preciso eliminar a un gigantesco encapuchado acertando en su cabeza con múltiples impactos del hacha.

Al final del nivel unas escaleras nos conducirán al siguiente, donde harán su aparición los enemigos sin duda más odiosos del juego, unos caballos flotantes que describen líneas onduladas sobre el aire y que poseen la misma irritante facultad que los trolls de la segunda fase: pueden empujarnos si llegan a tocarnos, lo que acarrea el riesgo de caer en uno de los dos grandes agujeros que hay en este nivel. El comportamiento de estos caballos es bastante predecible, pues aparecen antes del primer agujero e inmediatamente después de haber saltado el segundo. Si somos capacer de superar ambos peligros y destruimos al nuevo encapuchado que custodia el final del nivel (enfrentándonos en el camino con nuevos sátiros, enanos y armaduras) podremos subir las escaleras que conducen al nivel definitivo.

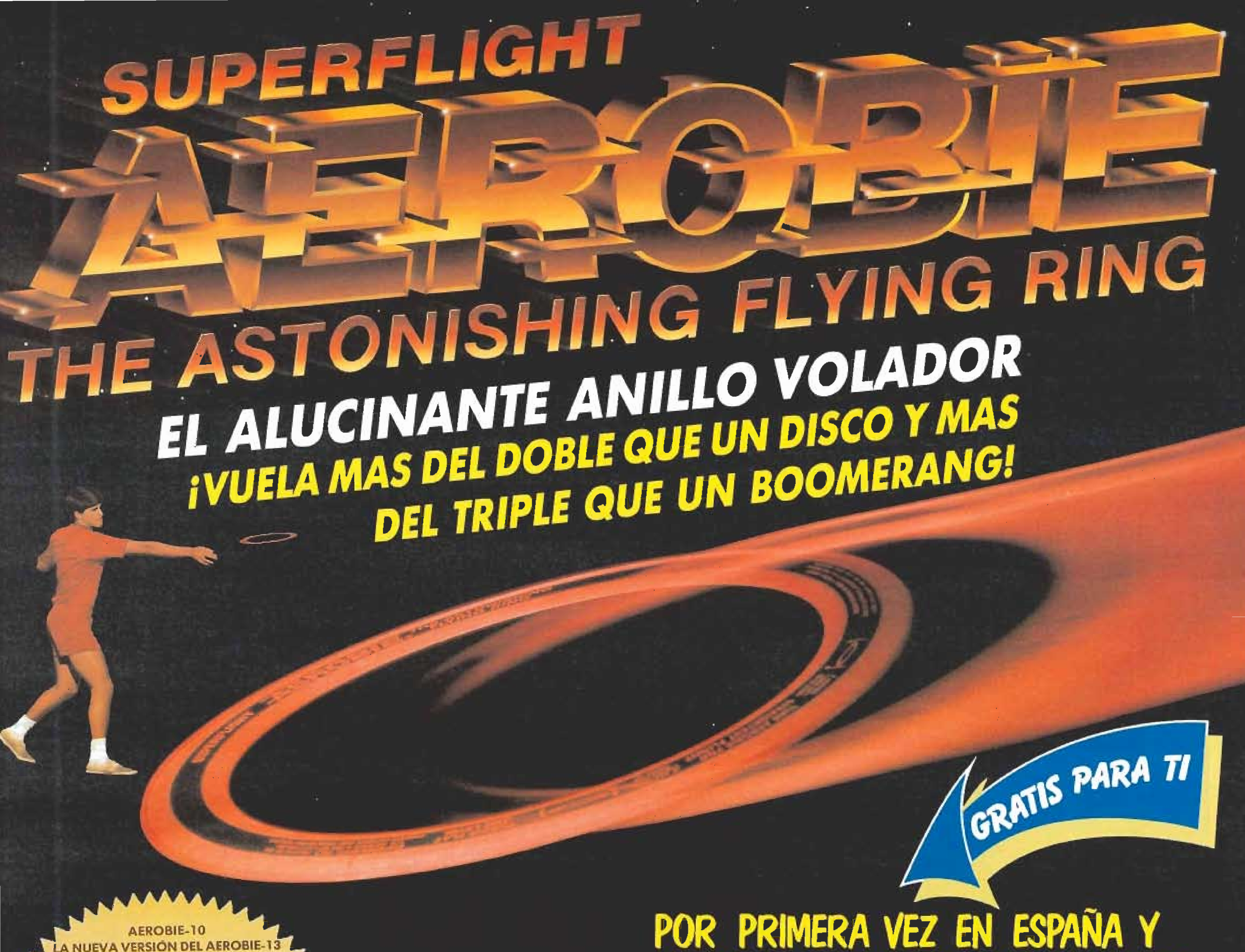
Todas las especies de enemigos hacen su aparición en este tercer nivel, donde el mayor peligro se encuentra en la presencia de dos nuevos agujeros esta vez prácticamente sucesivos, lo que nos obliga a afinar el salto con la máxima precisión, sobre todo teniendo en cuenta que un odioso caballo flotante hará su aparición en cuanto pisemos el suelo situado entre ambos agujeros. Eliminando el encapuchado de rigor, y si hemos recogido todos los frascos, se nos permitirá el acceso a la torre del castillo donde Amargol, furioso por el fracaso de sus sicarios, se aferra al escudo mágico en espera de la llegada del insignificante aldeano que se ha atrevido a penetrar en sus dominios. El resto de la historia y el desenlace de la misma ahora depende exclusivamente de ti. ■

Una inscripción en el escudo mágico señalaba que cuando llegara el momento éste se destruiría al recibir el reflejo de un rayo de sol.

Pedro J. Rodríguez







AEROBIE-10
LA NUEVA VERSIÓN DEL AEROBIE-13 QUE ESTABLECIÓ EL RÉCORD
GUINNESS
DE OBJETO LANZADO A MAYOR DISTANCIA EN LA HISTORIA
383,13 METROS
Lanzado por Scott Zimmerman en Pasadena, California (EE.UU) el 30 de enero de 1985

«Es el mejor invento en objetos voladores desde la invención del Frisbee, con la posible excepción del Boeing 747». *Brion Reichler - Profesor de la Universidad de Stanford, California.*

«Ya está aquí la nueva revolución de la primavera. El anillo volador que está volviendo loco al campus de la universidad». *Periódico Newsweek On Campus.*

«El sofisticado diseño aerodinámico del AEROBIE combina perfección de vuelo y notable estabilidad». *Doctor Ilan M. Kroo - Investigador Científico de la NASA.*

AEROBIE, LA TECNOLOGÍA PUNTA QUE CORTA EL VIENTO.
DISEÑO AERODINÁMICO POR ORDENADOR.

Cojín de caucho blando que facilita el lanzamiento y la recogida

Eje longitudinal de policarbonato flexible y resistente

POR PRIMERA VEZ EN ESPAÑA Y EN EXCLUSIVA PARA LOS LECTORES DE MICROMANÍA: «AEROBIE-10»

Al hacer tu suscripción o renovación a Micromanía por un año (12 números) conseguirás totalmente gratis tu anillo volador «AEROBIE».

Además, al suscribirte, los números especiales, que son más caros, te saldrán al precio normal.

Rellena el cupón que aparece en la revista —no necesita sello— y ¡SUSCRÍBETE VOLANDO!

Si ya eres suscriptor y deseas recibir tu anillo volador gratis, puedes renovar tu suscripción por otros 12 meses más aunque no haya vencido todavía la anterior.

Para mayor comodidad puedes hacer tu suscripción llamando al teléfono (91) 734 65 00

TAMBIEN PUEDES COMPRAR TU ANILLO VOLADOR AEROBIE POR 1.125 PTAS. (+ 180 ptas. de gastos de envío) LLAMANDO AL TELF. (91) 734 65 00.

¡¡INIMITABLES!!

VIAJE AL CENTRO DE LA TIERRA

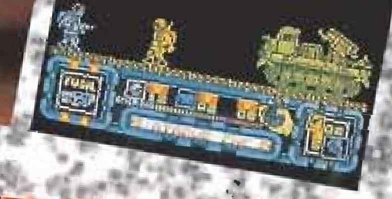
La más excitante de las novelas de JULIO VERNE, ahora en la pantalla de tu ordenador. La lucha por la supervivencia en un mundo hostil, lleno de trampas y criaturas prehistóricas. Elegido por los usuarios como el mejor juego del año.





RAM

El arcade más espectacular y audaz creado por TOPO. Con toda la emoción de los buenos juegos de acción y unos soberbios gráficos que te harán olvidar cualquier juego parecido que hayas visto antes.

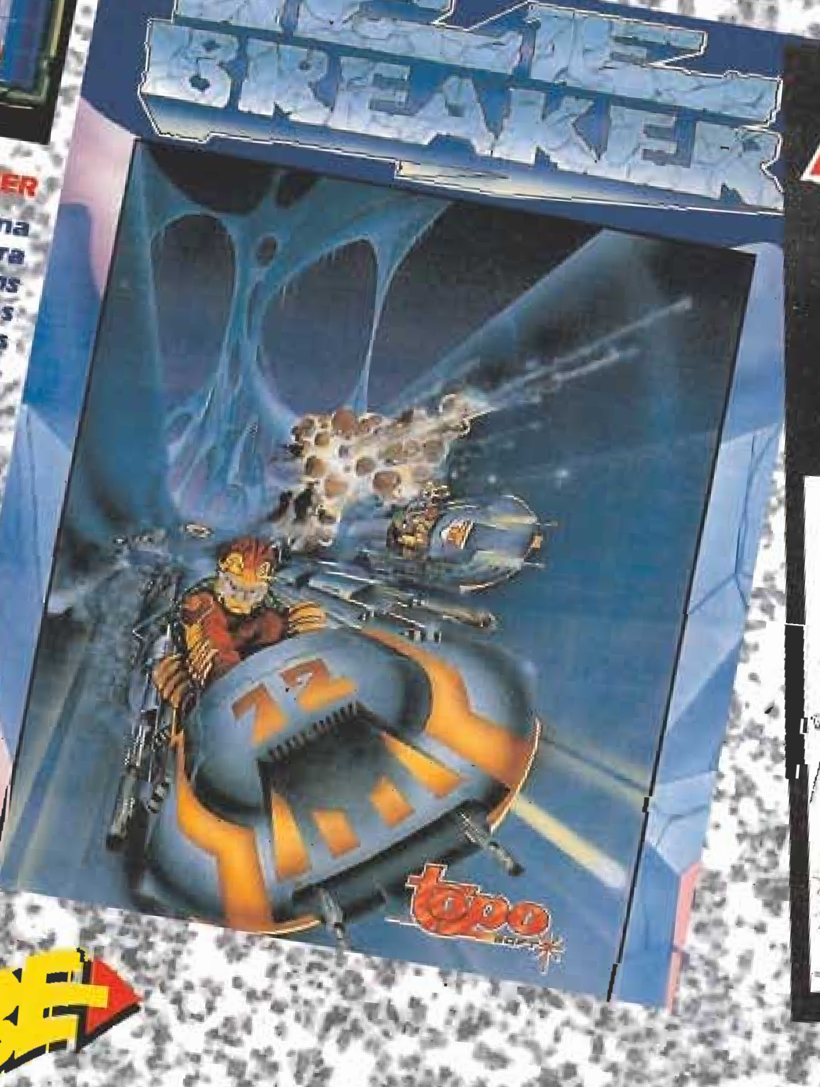


JUEGA CON EL MEJOR SOFTWARE DE LA TEMPORADA



ICE BREAKER

Participa en una frenética carrera de bobsleighs llena de peligros y duros contrincantes. Un juego entre lo deportivo y la más pura acción. Técnicamente perfecto.







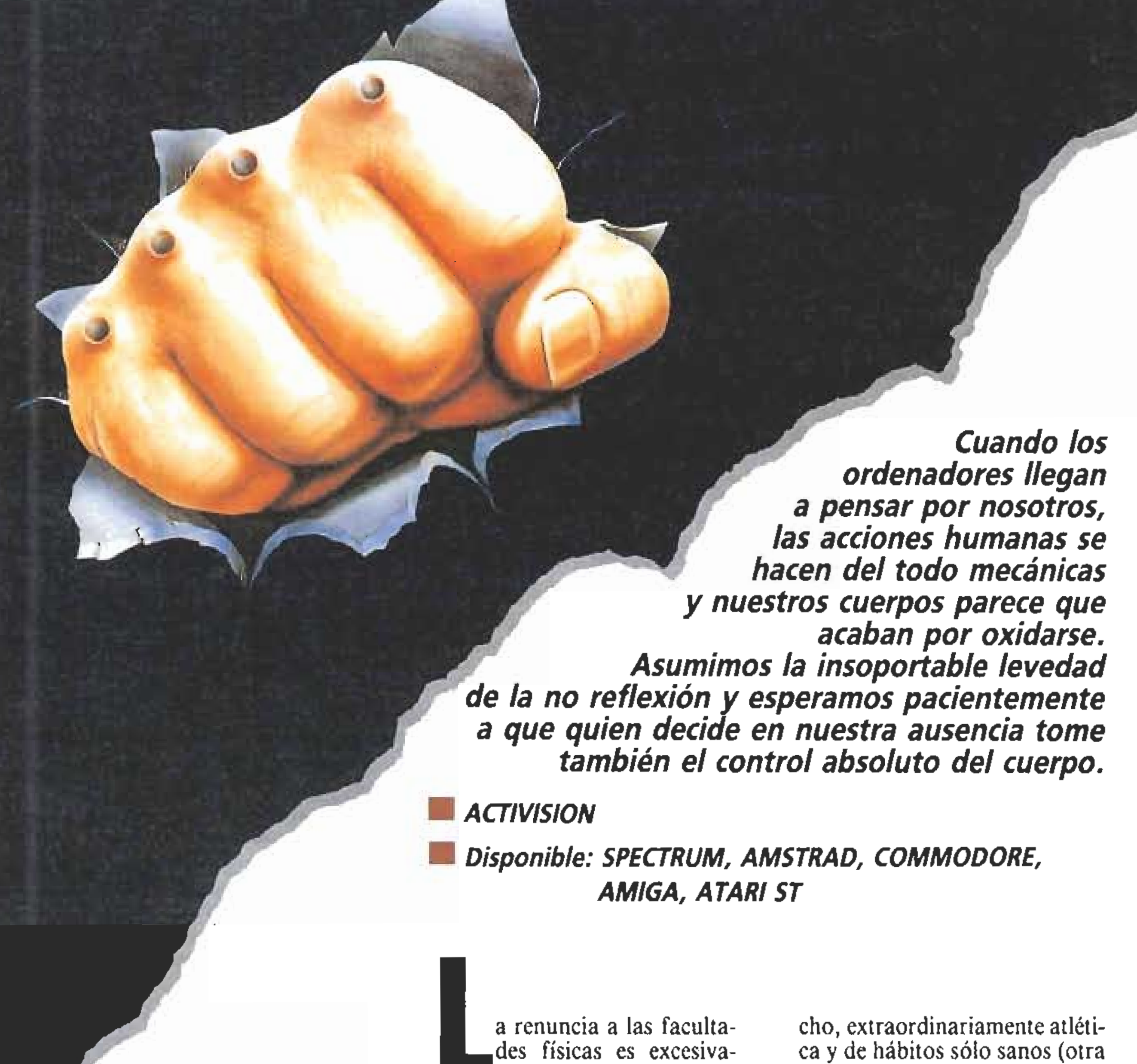
MAD MIX II

La segunda parte del juego español de más éxito internacional. Ahora en tres dimensiones y con nuevos y divertidos personajes. Autorizado para todos los públicos.

ERBE

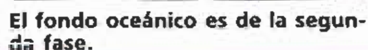
...uidor exclusivo para España: ERBE SOFTWARE, S.A.
...ano, 240 - 28016 MADRID - Tel.: (91) 458 16 58







El fondo oceánico es de la segunda fase.



HA



El juego consta de cuatro niveles repletos de peligros.

Cuando los ordenadores llegan a pensar por nosotros, las acciones humanas se hacen del todo mecánicas y nuestros cuerpos parece que acaban por oxidarse. Asumimos la insoportable levedad de la no reflexión y esperamos pacientemente a que quien decide en nuestra ausencia tome también el control absoluto del cuerpo.

■ *ACTIVISION*

■ *Disponible: SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE, AMIGA, ATARI ST*

Hammerfist y Metalisis, intercambiarán sus fuerzas y su ingenio para resolver cualquier circunstancia adversa que se les presente

Nuestros protagonistas interrumpirán la red de montaje de hologramas y se enfrentarán al artífice del maligno invento

La renuncia a las facultades físicas es excesivamente costosa en casos determinados. Desprenderse de pensamientos y preocupaciones incita a planteamientos juergiles que dependen exclusivamente del cuerpo. En esas situaciones es imprescindible el control sensual de lo que ocurre. De ahí que el ordenador opte por la reproducción de cuerpos a partir de hologramas increíblemente cualificados.

Intentar conseguir seres a base de procesos tecnológicos conllevaba la aparición de un elemento maquiavélico. Mediante esa conversión, el ser adquiere las cualidades que la computadora ha diseñado expresamente, convirtiéndose en un personaje de fuerza o inteligencia excepcional.

Descontrol y violencia

Una fuerte tormenta termonuclear desequilibró el proceso de creación de hologramas, provocando una descarga de máxima tensión. La confección de personas quedó inmovilizada y sólo por un momento cada holograma tomó el control de su cuerpo. Comoquiera que la cadena de montaje se abría paso frente a unos transportadores de energía que la comunicaba con el exterior, coincidió el parón del proceso con el renacimiento frente a las cámaras de un personaje altamente histriónico.

De camaleón, con dos caras y dos cuerpos, pero con una sola mente, el personaje renacido del fallo eléctrico, conjugaba dos personalidades: Hammerfist y Metalisis. Uno era alto, fuerte y con un puño que sobresalía del resto del cuerpo, la otra había sido modelo, de tallo alto y estrecho, extraordinariamente atlética y de hábitos sólo sanos (otra de los «lights»). Ambos intercambiaban sus fuerzas y su ingenio ante cualquier circunstancia que pudiera negárseles.

El centro volvió a la normalidad. Todos los sistemas de seguridad, esparcidos por cada estancia en forma de puertas, cajas y ordenadores, fueron de nuevo activados, y los mecanismos guiados por el maestro, robots y demás artilugios rastreros, iniciaron la búsqueda del evadido. Tales instrumentos de acoso son fabricados constantemente por el ordenador, siguiendo las líneas del proceso que dan vida a los hologramas, de ahí que su inteligencia y agilidad permanezcan a prueba de todo enemigo.

Sin embargo, la verdadera fuerza de estos seres no se encuentra en su cabeza o en su cuerpo, sino en la capacidad de materializarse una vez tras otra en un nuevo personaje, de idénticos rasgos y características de pesadez y neurastenia.

Hammerfist y Metalisis aún no eran conscientes de su estado, por eso no dejaban de reconocerse, de tocarse, andar y probar sus armas, tanto el láser como los prodigiosos flics-flacs de la incansable Metalisis. Aunque haya momentos en que nunca crees que puedas controlarlo.

A cabezazos con el ordenador

Se comunicaban entre sí:

—Hacia la puerta Hammerfist- aconsejaba Metalisis.

El puño despidió un misil que rebotó en el suelo y explotó en la puerta. El sistema de seguridad estaba activado.

—¿Qué hacemos ahora?- gritó Hammerfist, mientras repartía toda clase de golpes hacia los monstruos que le acosaban.

El entorno grisáceo, con tufillo a máquina productora de tornillos, exponía como elemento más usual un ordenador al fondo. El camaleón se dirigió hacia ese lugar, se postró ante la pantalla y estampó su cabeza frente al cristal. Por si el esfuerzo resultaba inútil, destrozó las líneas que formaban las cámaras de creación y el sistema de seguridad fue inmediatamente desactivado.

—Este es el modo de salir de aquí, romper todos los ordenadores-, afirmó Metalisis mientras corría en el mismo cuerpo que Hammerfist.

En las siguientes habitaciones fue obligado conjugar las experiencias de ambos. Cuando los ordenadores habían sido fijados en plataformas elevadas, Metalisis accedía a ellas idealizando el concepto de la complicación en el salto. Era increíble ver elevarse a la heroína practicando innumerables posturas atléticas diferentes. Lo peor era guiar esos saltos acertando con las teclas debidas y con la posición inicial correcta.

Suponiendo que en miles de intentos habéis conseguido elevaros al nivel superior y romper la pantalla del ordenador para que la seguridad sea desactivada, podréis acceder a otras habitaciones, sino por una puerta lateral, si por un acceso enrejado que funciona a modo de teletransporte. La forma de penetrar en la cámara se realiza simplemente llamando a la puerta con la cabeza, toda vez que nos encontremos de cara a la pared, y, pulsando disparo y arriba, entraréis en otra estancia.

La misión se complicará enormemente. Existen pantallas de diabólica dificultad donde cuentan más la suerte y la casualidad que cualquier tipo de habilidad. Así ocurre en la estancia donde sobrevive la carroña, de hecho si no tenéis el suficiente láser nunca podréis sobrepasar esa situación. En ese momento hay que masacrar y destruir toda la masa que os rodea, para luego saltar intentando que la plataforma superior quede libre y nos podamos incorporar.

A partir de ahí todo el esfuerzo se encaminará a penetrar en habitaciones y desactivar los sistemas. La forma de hacerlo puede variar entre el bloqueo de ordenadores, la destrucción de enemigos o, en caso de dudas, la eliminación absoluta de todo lo que aparezca ante nosotros, ya sean cajas, burbujas o demás elementos hostiles. Aunque hayáis realizado estas operaciones, si el sistema sigue activado, no perdáis la paciencia y probad a disparar en todas direcciones sobre la puerta, lateralmente, hacia abajo o arriba.

Antes de iniciar la segunda fa-

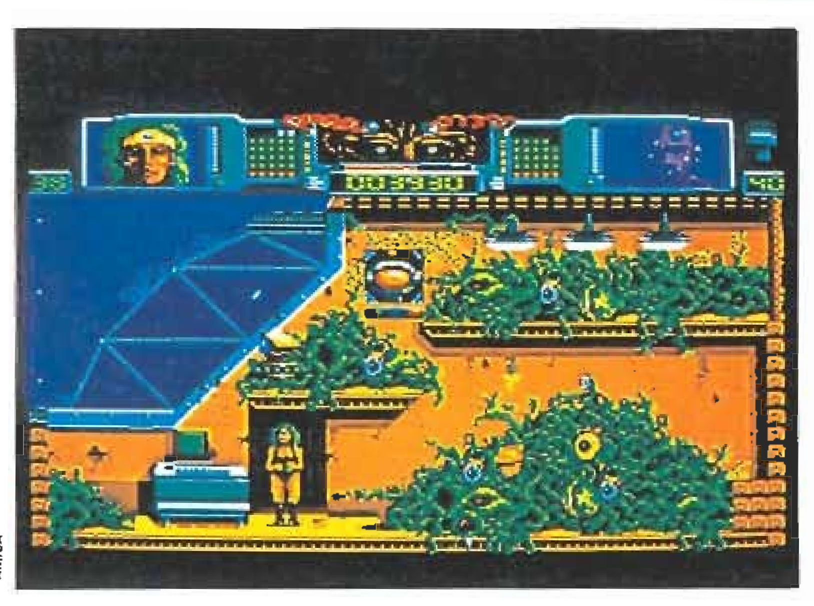


MMERFIST



SPECTRUM

La fuerza de Hammerfist le permite enfrentarse a los enemigos.



AMIGA

Observar detenidamente cada pantalla nos permitirá descubrir puertas ocultas.

AMIGA

Nuestra protagonista femenina es capaz de saltar grandes distancias.

se, existen dos pantallas muy complicadas. La primera se remite a las plataformas y el modo de superarla pasa por subir o bajar el aparato móvil según la personalidad que tengamos en ese momento. La siguiente pantalla puede revestir dificultad porque, a priori, parece que no existe salida, sin embargo, tras eliminar todos los cajones, advertiréis la existencia de una puerta por la que podréis adentraros en las profundidades.

Y Hammerfist se puso In transit.... Durmió, descansó y esperó pacientemente a que el cassette de su dueño terminara de cargar la segunda parte, ¡qué ya era hora! El principio era idéntico. Salvó el enorme tren que le traía frito, los saltos y las cajas tan sumamente pesadas que desactivaban el sistema de seguridad y recordaban viejos tiempos desquiciantes.

Y salió al mar, y vió toda clase de cosas desconocidas para él, hasta que un buceador avezado, medio perdido medio encontrado, imaginó cazar un tiburón sin percatarse de que el escualo estaba a punto de devorarle. No importa, todos eran enemigos y su misión destruirnos. Así que, en marcha.

El fondo oceánico se componía de rocas, agua y extraños elementos apocalípticos que descendían hasta las profundidades. Desde la cámara de descompresión que nos da la salida, nuestro recorrido empieza por ser más o menos liso. No es que existan sistemas de seguridad propiamente dichos, pero sí nos toparemos con fornidas rocas, monumentos a la terquedad terrenal, que se negarán en redondo a dejarnos avanzar.

El desarrollo de esta segunda fase es simplemente lineal —sin contar algunos saltos que debemos dar para subir a algunas rocas— y nuestro objetivo se remite únicamente a la eliminación de pesados pececillos y misilazos contra las rocas. Pero habrá unas más duras que otras donde los veintemil disparos no servirán para nada, y nos hartaremos y golpearemos el ordenador y quitaremos el juego, no sin antes haber probado a disparar sobre el buque o casco que nos contempla, de tal modo que nuestro láser salga rebotado hacia la parte de arriba de la peña. Después de advertir como una mera piedrecita cae al suelo, deslabazada, hinchados de ganas de venganza, actuaremos violentamente contra la parte inferior del monolito hasta que éste se hunda en la miseria más misérrima.

Y parece que el océano ennegrecido por el virus de «Leviathan» nunca se acaba. Y siguen los disparos y las rocas hasta que la aparición de un enorme bicho, de cabeza y tentáculos exagerados, nos advierte de que la mutación genética se ha producido. Sin que su aparición nos haga desear la presencia de un cuarto de aseo en las proximidades, optaremos por utilizar de nuevo nuestro inmortal láser para ir eliminando, poco a poco, faz y tentáculos que componen el asqueroso ejemplar. En el caso del tentáculo superior y el ojo, será necesario inmiscuirnos físicamente en su vida, colocándonos en el lugar que ocupa.

En las cavernas oceánicas

Y de nuevo In transit.. El cuerpo de Hammerfist descansó y su láser recuperó la energía necesaria para desafiar de nuevo al destino. Bajó entonces a las cavernas. Fondos y superficies rocosas, a 10 Km. de profundidad, le amargarían constantemente la vida.

Su saludo fue inmediato. Un sonoro láser chocó contra el tabique que le impedía seguir avanzando por el mundo que vivía bajo el centro de hologramas. Y después otro, y más, pero el intento fue en vano. Y comoquiera que no deseaba agotar el tiempo necesario (dígase más de dos horas) para romper la maldita pared, se limitó a disparar hacia arriba, de tal forma que su láser rebotara en la pared y se dirigiera hacia el tabique, que en pocos segundos quedó fuera de sí.

Actuó el cuerpo de Metalisis saltando hacia la plataforma superior y marchó seguidamente hacia un lugar donde había tres escalones, más o menos, guardados celosamente por unas criaturas rastreras y babosas. Pensó que lo más acertado sería eliminar los bichos y ejercitarse posteriormente en su salto gimnástico para alcanzar la puerta de arriba.

Una vez dentro advirtió que la estructura de la nueva caverna albergaba una especie de precipicio o arenas movedizas que de seguro acabarían con él. Pronto, mucho antes de plantearse cualquier estrategia, se hundió en el agujero gris y descubrió que, en realidad, ese pozo inciertos sólo le hacía regresar a la pantalla anterior, por lo que descuidó cualquier preocupación y se echó a la gran vida. Vistos ya los peligros de la situación, decidió que debía alcanzar de un salto la plataforma alzada sobre el agujero. Accedió pues al plano inmediatamente superior y de un salto alcanzó el suelo intermedio desde donde se dejó caer para continuar el periplo.

Estaba ya Hammerfist un poco harto de la monotonía de la fase cuando se dio cuenta de que tras esas cavernas, esos arcos de roca y esos peces tan pesados, vivía una especie de hormiga reina, colocada de forma trasera, de manera que nos ofrecía su estupendo sex-appeal. Furioso por la aparición y además, deseando divertirse comenzó a disparar hacia arriba (para hacer rebotar los disparos) y observó que su parte de atrás se iba deshaciendo poco a poco, y que incluso la movilidad de sus patas iba perdiendo atractivo, hasta que metido en su cuerpo, la remató conscientemente.

—Vaya lío en el que nos ha metido Activision- susurró Metalisis. Estoy hasta de hacer siempre lo mismo, que si saltos, que si disparos. —Acabemos de una vez-. Concluyó.

Espoleado por la mente de Metalisis, Hammerfist decidió emplearse a fondo y terminar de una vez por todas. Parecía que el final de aquel infierno se aproximaba.

Sobre el mismo decorado, apareció una montaña de rocas impidiendo el paso a nuestro héroe que, decidido a no soportar ningún tipo de broma, comenzó a machacar la piedra. Los primeros disparos se dirigieron desde el primer pixel de la pantalla hacia la parte de arriba, los demás en forma horizontal y rastrera hasta acabar con el conjunto de monolitos.

La piedra daba paso a una especie de refugio al final de la caverna. Los techos seguían siendo de roca pero el fondo estaba algo enladrillado.

—¿Cómo diablos se puede abrir esa pared?. ¿Cómo coj...?- exclamó Hammerfist.

Metalisis se dio cuenta de que existía una plataforma camuflada en la pared y rápidamente se subió sobre ella. Advirtió la existencia de una especie de luz intermitente a modo de reclamo sobre la que estampó su cabeza. Cual sería su sorpresa al observar que inmediatamente apareció una puerta que daba acceso a una pantalla recordada gratamente por Hammerfist. Más plataformas.

La secuencia de plataformas era constante. Con un personaje subía y con el otro bajaba. Cada plataforma comunicaba con un nivel superior donde existía un ordenador que debemos romper con nuestra cabeza. Cuando hayamos destrozado el sistema, accederemos a los pasillos protegidos por los rayos catódicos.

En ellos, la cuestión es ir destrozando los rayos según el orden de abajo a arriba en que aparecen. Para penetrar en el último pasillo solamente hay que destruir el muro situado enmedio y ya tendremos los lugares propicios. La acción se complica cuando vemos que a esos pasillos sólo podemos subir con Metalisis. Deberemos pues cambiar de personaje y rápidamen-





te disparar sobre los rayos.
Y descansar...

En el exterior

El Océano ha quedado a nuestras espaldas. La vida se nos acerca fuera ya de ese diabólico centro. Pero la organización ciudadana en el año 2045 ha cambiado en su forma de actuar. Domina la belicosidad, la violencia en todos los lugares, mientras un gigantesco tanque termina por eliminar los pocos sentimientos pacifistas que nos quedan.

Un complejo industrial nos da la bienvenida. Humos, verjas y extraños ciudadanos, mitad robot mitad no sé qué, nos acechan e intentan eliminarnos. Todo se reduce a disparar con nuestro láser sobre el primer obstáculo. Penetraremos en la fábrica maloliente que nos trae los más pésimos recuerdos, e iremos desactivando los sistemas de seguridad a base de cabezazos con el ordenador y demás destrozos en cajas. El sistema no estará desactivado hasta que las luces de emergencia que parpadean hayan sido destruidas por nuestro rayo.

Al final del corredor existe un ascensor escondido que nos elevará a la siguiente planta donde deberemos llegar hasta la puerta. Esta secuencia de saltos constantes intentaremos llevarla a cabo sin desesperarnos. Ante todo mucha calma, porque los innumerables intentos puede que no sirvan de nada si la casualidad de la flauta del burro y demás toques de suerte no están con vosotros, pero si queréis un buen consejo, en la plataforma antepenúltima afinar vuestra posición de tal forma que quedéis justo entre las dos pantallas, iniciar entonces una pequeña carrera y saltad lo más alto que podáis.

Las siguientes habitaciones pertenecen a la misma cadena de montaje. La solución a vuestros avatares se encuentra en machacar las luces parpadeantes y abrir un gran boquete en el techo (en la parte izquierda). Sobre la plataforma de tono blanco que está en la parte izquiera nos apoyaremos para saltar al siguiente nivel. Allí habrá que disparar contra los obstáculos y una vez que nos los quitemos de encima, machacar la pantalla del ordenador. Accederemos entonces a la sala de frigoríficos, neveras y demás línea blanca de electrodomésticos, donde de nuevo aparecerán las lindas luces que reclaman nuestra atención. Saltando de nivel en nivel, destrozando las pantallas de los ordenadores podréis observar que la salida no existe. Menudo problema.

Tras largas horas de intentos en todas las direcciones descubriréis que el espacio grisáceo que queda en la parte superior derecha, al golpearlo con la cabeza descubre una gran puerta.

En las siguientes habitaciones también existe esa clase de puertas enmascaradas en el decorado. Precisamente la que nos ocupa ahora necesita una ruptura inmediata de luces para desactivar el sistema, junto a un cabezazo en la zona de la pared que queda más a la derecha.

Ese es el refugio del maestro, ese que se pone nervioso cada vez que gastamos nuestro tiempo en una pantalla y hace surgir más enemigos que no dejan de molestarte. Ahora es el momento de acabar con él. Prepárate.

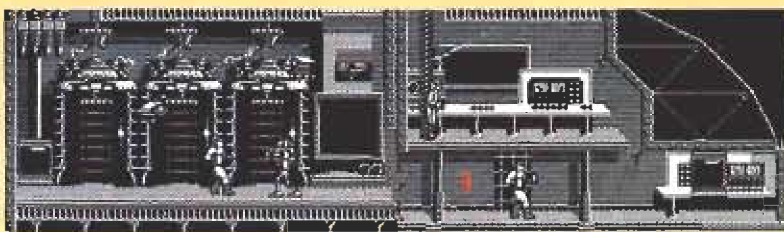
Nuestros héroes caminan muy despacio, casi no tienen fuerzas. Acaban de destruir los ordenadores, como es costumbre, y en vista de que la situación no ha variado comienzan a disparar hacia los rayos y estructura que les separa del gran cabezón del maestro. En el momento en que la protección del maestro esté neutralizada, sube a la plataforma superior y destruye la parte inferior de su cara, lánzate entonces directamente hacia donde reposa y remátale desde ahí con toda tu fiereza.

Las rutinas productivas de organización, controles y demás aspectos en torno al ordenador central comienzan a explotar. Una nube de llamas y convulsiones no dejan ver claro lo que en realidad está ocurriendo. Por un momento el tiempo se ha parado y las reacciones de Hammerfist y Metalisis se han congelado en la imaginación. La sorpresa ha sido inigualable, jamás pensaron que pudieran llegar a realizarlo.

Aún no ha acabado todo, sólo falta que en la más plena agonía del tirano seáis capaces de poneros justo debajo y golpearle con vuestra cabeza. Naceran dos nuevas personas y las viejas se desprenderán de sus antiguos cuerpos. ■

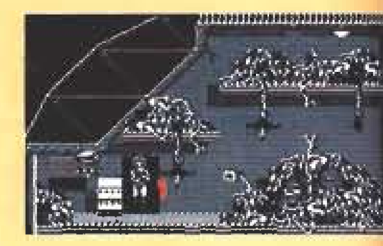
Juan C. García

Mapa

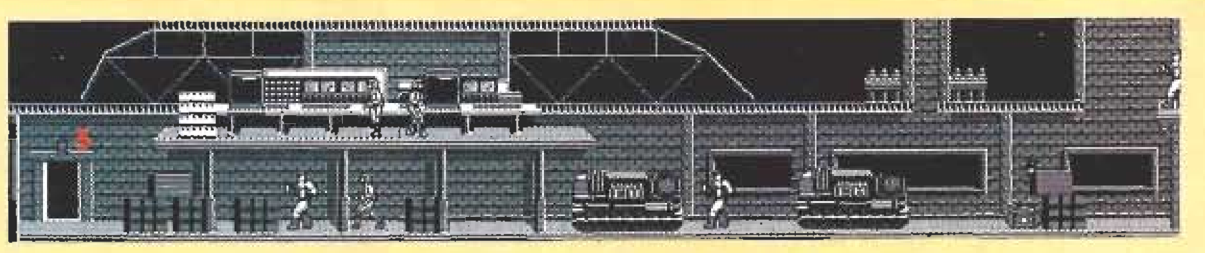


Comienzo del juego y de tus problemas; prueba a golpear con tu cabeza el ordenador de la izquierda y comprobarás como la puerta acaba por abrirse.

Si quieres conseguir la apertura de la puerta que conduce a la siguiente estancia destruye con tu cabeza las dos terminales de ordenador que se encuentran en la pantalla.



Destruye con tu láser los repugnantes restos de animales que cubren las plataformas y después utiliza a Metalisis para ascender por ellas saltando hasta la puerta.

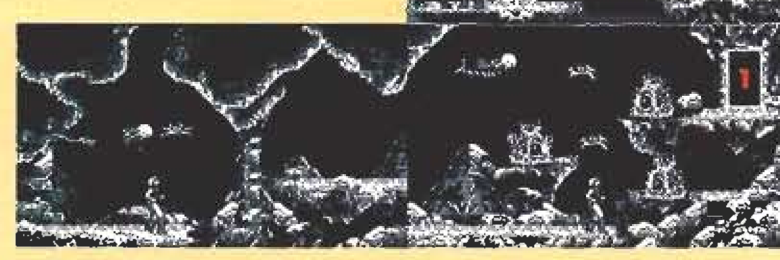


De nuevo las cajas son el obstáculo a superar. Ya sabes, nada como una buena ración de tu láser.

Utiliza los cajones ocultos tras la máquina para llevar a Metalisis al piso superior, y una vez allí destruye los ordenadores.

Usa tu láser para destruir los cajones y, a continuación haz lo mismo con la máquina o bien salta por encima de ella con Metalisis.

Tu objetivo consiste en llegar a la parte de la derecha; nada mejor que utilizar a Metalisis para saltar hasta la plataforma central, evitando así el abismo que conduce a la pantalla anterior.



Destruir esta gigantesca hormiga es tan difícil como imprescindible para nuestra misión; consulta el artículo y descubrirás como convertirla en picadillo de insecto.

Usa tu láser apuntando hacia el techo de la caverna hasta que consigas que al rebotar alcance a la piedra. Después salta con Metalisis hacia la plataforma superior.

Ocúpate de destruir los bichos que reposan sobre las plataformas y después usa a Metalisis para saltar de una a otra hasta alcanzar la puerta.



Ya sabes lo que puedes hacer con esa maldita máquina: o bien hacerla blanco de tus disparos o mejor aún, saltarla limpiamente utilizando a Metalisis.

Tampoco es difícil imaginar que unas cuantas dosis de láser dejarán tu camino libre hacia la siguiente pantalla.

Dirígete hacia la pantalla de la derecha sin olvidar destruir las luces situadas en las plataformas que se encuentran sobre ti.

Nuestra opinión

Hammerfist es tan contundente como su brazo de martillo y tan brillante y jugable como los movimientos de Metalisis. Todo belleza. Posa de camaleón, intercambiando su color (su personalidad) cada vez que es necesario, para que cada nuevo paso necesite a su vez de nuestra colaboración camaleónica.

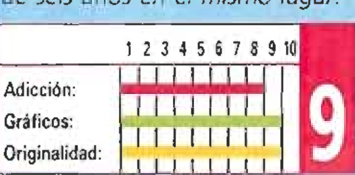
Las cuestiones estéticas sobresalen de la misma forma. La situación gráfica alcanza un grado de credibilidad increíble tanto en el paisaje gris post-mortem que en los personajes se hace espectacular, como en los grandes personajes que señalan el final de cada fase.

El movimiento ridiculiza otras cualidades, demostrando a través de los flics-flacs de la niña como es posible avanzar, saltar y llegar sin que el sacrificio programático precise de otros objetos más que nuestras manos. Adaptarse a los saltos de Metalisis implica paciencia. Según donde iniciemos la secuencia gimnástica y las teclas que soltemos o presionemos, llegaremos o no a la plataforma siguiente. Todo está diabólicamente controlado. Explosiones, mecanismos sorprendentes y demás efectos de sutileza genial corroboran la alegría del puño metálico que exhibe en sus carnes el esfuerzo de la búsqueda de un cuerpo propio. Ahora, Hammerfist, despídete de Metalisis, pero no lo hagas más difícil. Ya se han sucedido demasiadas situaciones tensas y rebeldías incompetentes frente al ordenador.

Conozco gente que ha dejado el ordenador para siempre, desde que la segunda pantalla les negó la entrada. Su estampa de odio y crispación continúa frente al juego les hundió. Pero nunca sabrán que era una de las más fáciles, y que a continuación cada habitación será un tormento, no sólo por la inteligencia de los adversarios y por la mala idea de programadores, sino, más aún, por la impotencia que te invade cuando permaneces más de seis años en el mismo lugar.

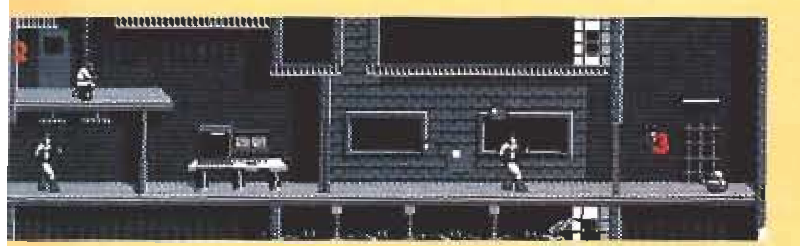
No cabe otro ruego. ¡Qué Dios beatifique a los que lo han conseguido! ■

J.C.G.



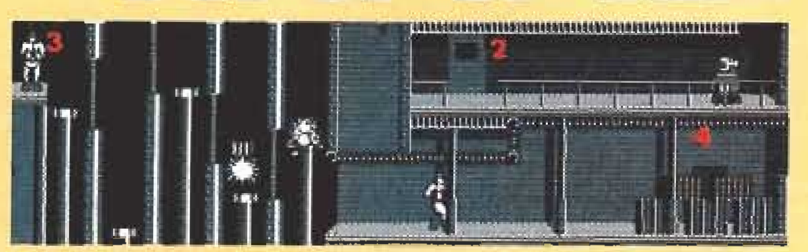
HAMMERFIST

1



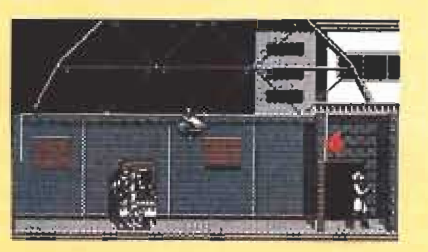
Convierte de nuevo en añicos la terminal de ordenador y después dirígete a la puerta de la derecha.

Paciencia y habilidad son las claves de esta pantalla, pues la puerta sólo se abrirá tras destruir un número determinado de esferas.



Para caminar por las plataformas móviles utiliza a Hammerfist para bajar y a Metalisis para subir.

Detrás de las cajas está escondida la puerta de salida; da buena cuenta de ellas con tu láser.



Final del camino (en esta primera fase). Destruye a los enemigos y al ordenador y se te concederá el acceso al siguiente nivel.

2



Estás en la sala de descompresión; golpeando la puerta podrás acceder a las profundidades marinas.

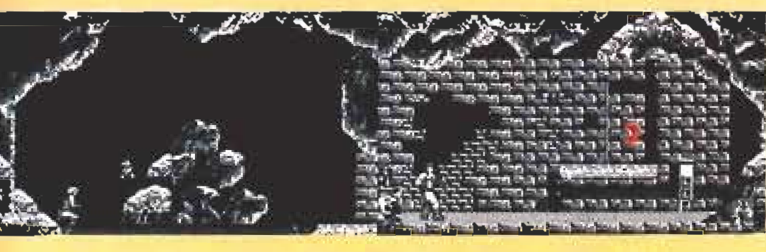
Dispara contra el obstáculo que te impide el avance hasta que lo destruyas, sin dejar de prestar atención al útil cable que pende cerca.

Si lanzas tus disparos hacia la parte superior conseguirás que estos al rebotar alcancen a la piedra. Lanza tu láser horizontalmente para terminar de destruirla.

Utiliza el láser de Hammerfist para convertir en añicos el obstáculo que te separa de la última pantalla de esta fase.

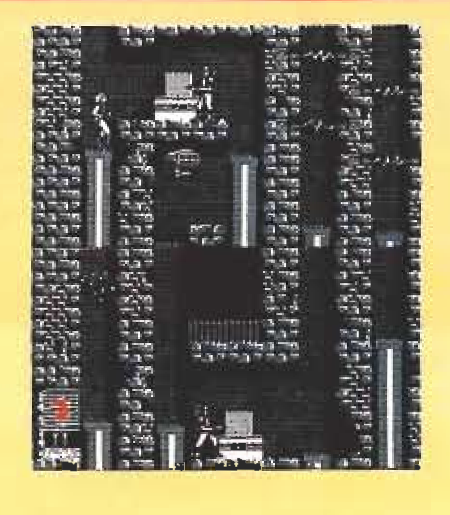
Destruir este monstruoso bicho es una cuestión de paciencia y habilidad: ve destruyendo una a una sus partes vitales (pinzas, tentáculos, boca y ojo) hasta que explote.

3



Esta vez en lugar de una sola piedra lo que tenemos frente a nosotros es una auténtica montaña en miniatura. Combina disparos horizontales con otros dirigidos al techo de la caverna hasta que consigas destruirla.

Golpea con tu cabeza el pequeño recuadro negro de la pared y descubrirás con sorpresa como ante tus ojos aparece una puerta oculta.

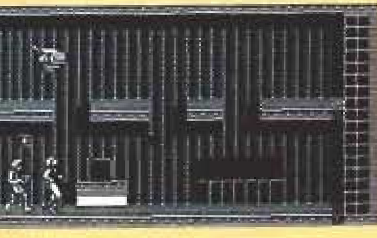


En estas dos pantallas tenemos que realizar varias acciones sucesivas. En primer lugar deberemos dirigirnos -utilizando las plataformas móviles- hasta la parte inferior derecha de la pantalla de abajo, destruyendo en nuestro camino las dos terminales de ordenador. A continuación romperemos el tabique medio destruido y luego subidos en las plataformas, utilizaremos el láser de Hammerfist para destruir los rayos en orden de abajo a arriba.

La combinación de las cualidades de los personajes nos permitirá conseguir nuestro objetivo

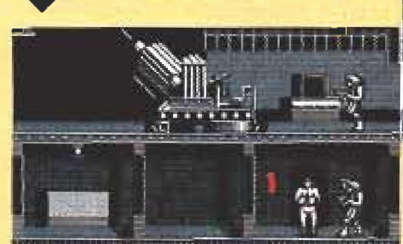


4

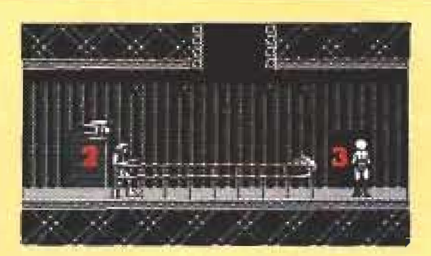


Repite la maniobra de las luces y a continuación utiliza el ascensor para llegar a las plataformas superiores. Ahora salta de una a otra hasta que alcances la puerta situada en la pantalla anterior.

Si destruyes la luz de la izquierda se abrirá un boquete que permite a Metalisis saltar hacia la plataforma superior. Allí encontrarás otro ordenador listo para destruir.



Encárgate como siempre de las luces y de las pantallas, y encamínate hacia la plataforma superior derecha, donde encontrarás una puerta oculta.



De nuevo una puerta camuflada y de nuevo más luces; no esperarás que te digamos lo que tienes qué hacer ¿no?.



Y por fin cara a cara (¡y tanto!) con el maestro. Acabar con él es una ardua tarea, pero no dudamos que gracias a tu destreza y a nuestro artículo lo conseguirás.



ERBE

C/. SERRANO, 240
28016 MADRID. TEL. (91) 457 50 58

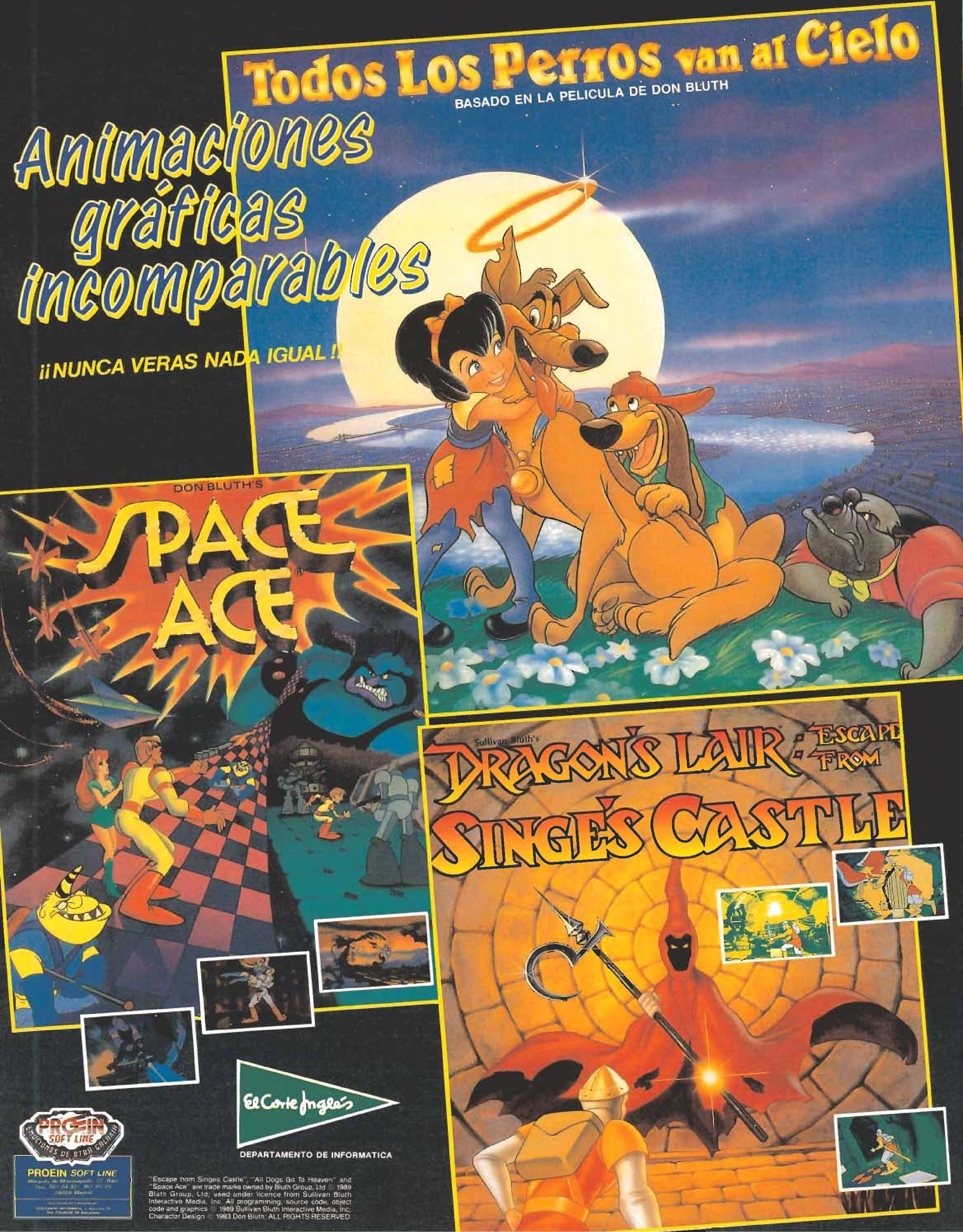
SI TE HAS QUEDADO ATASCADO EN LAS CATACUMBAS O NO SABES COMO SORTEAR A BIFF, EL NAZI, EN EL CASTILLO BRUNWALD O QUIZAS TE RESULTAN IMPOSIBLES LAS TRES PRUEBAS DE FE DEL TEMPLO EN ISKENDERUM...

ES INDISPENSABLE QUE TE COMPRES EL LIBRO DE PISTAS DE

INDIANA JONES y la Ultima Cruzada

LUCASFILM GAMES

El libro incluye pistas sobre todo el juego; mapas de las catacumbas, el castillo y el zepelín; desarrollo de la aventura paso a paso; en suma, todo lo que puedas necesitar para resolver esta fantástica aventura.


Todos Los Perros van al Cielo
BASADO EN LA PELICULA DE DON BLUTH
Animaciones gráficas incomparables
¡¡NUNCA VERAS NADA IGUAL!!
DON BLUTH'S
SPACE ACE
Sullivan Bluth's
DRAGON'S LAIR: ESCAPE FROM SINGE'S CASTLE
El Corte Inglés
DEPARTAMENTO DE INFORMATICA
PROEIN SOFT LINE
EDICIONES DE OTRA GALAXIA
PROEIN SOFT LINE
"Escape from Singes Castle", "All Dogs Go To Heaven" and "Space Ace" are trade marks owned by Bluth Group, Ltd © 1989 Bluth Group, Ltd; used under licence from Sullivan Bluth Interactive Media, Inc. All programming, source code, object code and graphics © 1989 Sullivan Bluth Interactive Media, Inc; Character Design © 1983 Don Bluth; ALL RIGHTS RESERVED



MAIL soft

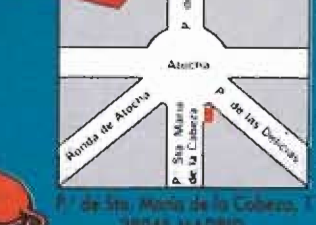
VENTA POR CORREO

HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO

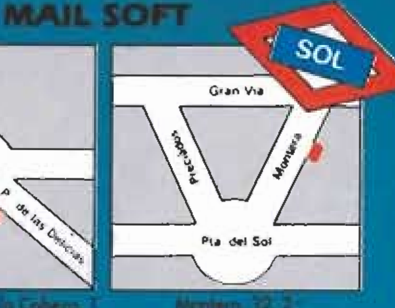
LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20,30
SABADOS DE 10,30 A 14
TELEFONOS:
(91) 239 34 24/239 04 75
(91) 522 49 79/227 82 25
FAX: 467 59 54

LYNX

TIENDAS MAIL SOFT



P.º de Sta. María de la Cabeza, 1
28045 MADRID
Tel. 227 82 25



Montera, 32, 2.º
28013 MADRID
Tel. 522 49 79

SEGA — NUEVOS PRECIOS

CONSOLA SEGA	
MASTER SYSTEM	16.900
MASTER SYSTEM PLUS	20.900
SUPER SYSTEM	30.900

OUT RUN	5.590	TEDDY BOY	1.990
SHINOBI	5.590	TRANSBOT	1.990
THUNDER BLADE	5.590	SUPER TENNIS	1.990
DOUBLE DRAGON	5.590	FANTASY ZONE	1.990
CALIFORNIA GAMES	5.590	ACTION FIGHTER	1.990
ALTERED BEAST	5.590	THE NINJA	1.990
RASTAN	5.590	GOLDEN AXE	5.590
VIGILANTE	5.590	GREAT VOLLEYBALL	4.990
WONDERBOY III	5.590	ENDURO RACER	1.990
CLOUD MASTER	5.590	WORLD GRAND PRIX	1.990
R-TYPE	5.990	SECRET COMMAND	1.990
BASKETBALL NIGHTMARE	5.590	AZTEC ADVENTURE	1.990
SCRAMBLE SPIRITS	5.590	GLOBAL DEFENSE	1.990
DYNAMITE DUX	5.590	DEAD ANGLE	5.590

SUPER NOVEDADES

TITULO	SPECT	AMST	COM	MSX	A DIS SP +3	PC5¼ PC3½	AMIG ATARI
Adidas Champ. Soccer	975	975	975		1.900	2.250	2.250
Adidas Tie Break	975	975	975		1.900	2.250	2.250
All Dog Goes to Heaven						5.500	5.500
Bubble +		975			1.900	2.250	2.250
Colorado						2.250	2.250
Cycles	1.200	1.200	1.200		1.950	2.500	2.500
Dames Simulator						2.250	2.250
Dan Dare III	1.200	1.200	1.200		1.950	2.500	2.500
Dynasty Wars	1.200	1.200	1.200		1.900		2.250
East vs West						2.250	2.250
Escape from the Planet	975	975	975		1.900		2.250
F-15 Strike Eagle	1.350	1.350	1.350		2.250	3.900	3.900
Garfield II	1.200	1.200			1.950		2.500
Harricana		975			1.975		1.995
Hostages	975	975	975	975	1.900	2.250	2.250
Imposamole	975	975	975		1.900		2.250
Jungla de Cristal						2.850	
Kennedy Approach			1.200				2.250
Khalaan						2.250	2.250
Kick Off II	1.200	1.200	1.200		2.250	3.995	2.450
Klax	975	975	975	975	1.900	2.250	2.250
Kung Fu	1.200	1.200		1.200	1.950	2.500	
Mad Mix II	1.200	1.200		1.200	1.900		
Magic Jhonson Basket	1.200	1.200	1.200	1.200	1.950	2.500	
Midnight Resistance	975	975	975		1.900		2.250
Mundial Fútbol (OPERA)	1.200	1.200		1.200	1.900	2.850	2.850
Resolution 101						3.900	3.900
Rotox						2.250	2.250
Shadow Warrior	975	975	975		1.900		2.250
Sim City	1.350	1.350			2.250	3.900	3.900
Simulador de Tennis	1.200	1.200		1.200	1.950	2.500	
Sirwood	1.200	1.200		1.200	1.900	2.850	2.850
Skate or Die	1.200	1.200	1.200	1.950		2.500	
Sly Spy	975	975	975		1.900		2.250
Snoopy	1.200	1.200	1.200		1.950	2.500	2.500
Top up						2.500	2.250
Turrican	975	975	975		1.900		2.250
Vendetta	1.200	1.200	1.200		1.900		2.250
Wall Street			1.350			3.900	3.900
Widow Wizard						2.250	2.250

SUPER OFERTAS 16 Bits

TITULO	PC5¼ PC3½	AMIG ATARI
APB		995
California Games		995
Circus Games	1.250	1.250
D. Thonson O. Challeng.		995
Driller	1.250	1.250
Freedon	1.250	1.250
G. Nius		995
Games Summer Edition		995
H.K.M.		995
Jabato	995	995
Los Picapiedras		495
Ninja Mission	995	995
Pacmania		495
Peter Beadrdey's Fúlbol		495
Renegade		995
Retorno del Jedi		995
Roller Coaster Rumbler	1.250	1.250
Run the Gauntlet		995
Sidewinder	995	995
Sky Fox	995	995
The Jungle Book	1.250	1.250
Tiburon		995
Xenon	995	995
Zany Golf	995	995

DIDACTICOS PC-AMIGA-ATARI

TITULO	PRECIO
Paseo por Hyde Park (Inglés inferior)	4.995
Balada Big Ben (Inglés medio)	4.995
Enigma en Oxford (Inglés superior)	4.995
Matemáticas (11-12 años)	4.995
Matemáticas (12-13 años)	4.995
Matemáticas (13-14 años)	4.995
Matemáticas (14-15 años)	4.995
Los tres cerditos se divierten (4-7 años)	3.995
Piscou cazador del tesoro (9-13 años)	3.995
Los pequeños castores en el bosque (7-10 años)	3.995

SUPER OFERTAS 8 Bits

JUEGOS A 195 ptas.

SPECTRUM
West Bank, Star War, El Imperio contraataca, Sgrizan, Saimazon, Phantomas, Ace of Ace, Robotscape

AMSTRAD
West Bank, Sgrizan, Rocky, Toys, Ace of Ace, TR-92, Rescate

COMMODORE
West Bank, Deactivators, Dan Dare, Golf construction

MSX
Rocky, Arquímedes XXI, Don Cayetano, Buzo, Road Racer, Robber, Sabotaje, Alfa centauro

AMSTRAD DISCO
995 Ptas.
Pacmanía, Prohibition, Los Picapiedra, Equipo A, Peter Breadsley, Red October

Existencia limitadas en ofertas

SUPER EXITOS

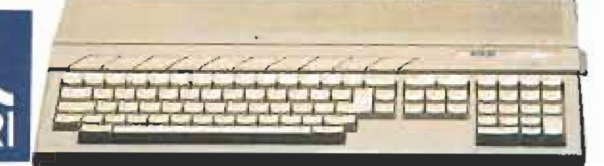
TITULO	SPECT	AMST	COM	MSX	A DIS SP +3	PC5¼ PC3½	AMIG ATARI
Acien Battles (War G.)	1.200	1.200			2.250	2.450	2.450
After the War	545	545	1.200	545	1.950		2.500
Altered Beast	545	545	1.200	545	1.900		1.995
Angel Nieto Pole 500	1.200	1.200	1.200	1.200	1.900	2.850	2.850
Beach Volley	975	975	975		1.900		2.250
Black Tiger	1.200	1.200	1.200		1.900		2.250
Blood Money	1.200	1.200	1.200		1.900	2.250	2.250
Bomber	1.200	1.200	1.200		1.900	2.850	2.850
Castle Master	1.200	1.200	1.200		1.900	2.250	2.250
Cazafantasmas II	545	545	1.200	545	1.900	2.850	2.850
Colossus Chess X						2.950	2.950
Cozumel	1.200	1.200	1.200	1.200	1.950	2.500	2.500
Cyberball	1.200	1.200	1.200		1.900	2.250	2.250
Defender of the Earth	1.200	1.200	1.200		2.250	2.450	2.450
Double Dragon II	1.200	1.200	1.200	1.200	1.950	2.500	2.500
Dr. Doom Revenger	1.100	1.100	1.100		1.995	2.250	2.250
F-16			2.250			4.995	4.995
Football Man. W. C. Ed.	1.200	1.200	1.200		2.250	2.450	2.450
Football Manager II	1.200	1.200	1.200		2.250	2.450	2.450
Gazza Super Soccer	875	875	875		1.995		2.250
Gunship	1.350	1.350	1.350		1.900	3.990	3.990
Hammerfist	1.200	1.200	1.200		1.900	2.250	2.250
Heavy Metal	1.200	1.200	1.200		1.900	2.250	2.250
Hellraider						2.250	2.250
Hot Rod	1.200	1.200	1.200		1.900		2.250
Italia 90 (DRO)	1.200	1.200	1.200	1.200	1.950	2.500	2.500
Italia 90 (ERBE)	1.200	1.200	1.200		1.900	2.250	2.250
Jack Nicklaus Golf		1.500	1.500		2.500	2.500	2.500
Manchester United	1.200	1.200	1.200	1.200	2.250	2.450	2.450
Mortadelo II	1.200	1.200		1.200	1.950	2.500	2.500
Ninja Spirit	1.200	1.200	1.200		1.900		2.250
Out Run	545	545	1.200	545	1.900	2.250	1.995
Pack Genial	1.200	1.200	1.200	1.200	1.900		
Pack Metal Action	1.450	1.450	1.450	1.450	1.950		
Pimball Magic		875			1.995	2.250	2.250
Pipemania	1.100	1.100	1.100		1.995	2.250	2.250
Player Manager							3.995
Power Drift	545	545	1.200	545	1.900		2.250
Power Magic	975	975		975	1.900		
Pro Tennis Tour	1.200	1.200	1.200		1.900	2.850	.3390
Rainbow Island	975	975	975		1.900		2.250
Scramble Spirit	1.200	1.200	1.200	1.200	1.900		2.250
Senda Salvaje	1.200	1.200		1.200	1.900		
Sherman M4 Tank					1.995	2.250	2.250
Shinobi	1.200	1.200	1.200	1.200	1.950	2.500	2.500
Sonic Boom	1.200	1.200	1.200		1.900		2.250
Space Ace							9.995
Space Harrier II	1.200	1.200	1.200	1.200	1.900		2.250
Strider	875	875	875		1.900	2.250	2.250
Strip Poker II	545	545	545	545	1.950	2.250	2.250
Super Wonder Boy	975	975	975		1.900		2.250
Tennis Cup		875			1.995	2.250	2.250
Test Drive II	1.200	1.200	1.200	1.200	1.950	2.500	2.500
The Shadow of the Beast			975				2.250
Tom y Jerry II	975	975	975		1.900		2.250
Treasure Trap						3.990	3.990
TV Sport Football						3.900	3.900
Vulcan (War Games)	1.200	1.200			2.250	2.450	2.450
Worl Cup 90	1.500	1.500			3.145		3.145
Xenomorphe			1.200			2.850	2.850

REVISTA AMIGA TOOL 2 discos sólo 995
CON TIPS, CHEAT MODE, CARGADORES, PROGRAMAS DOMINIO PUBLICO, DEMOS



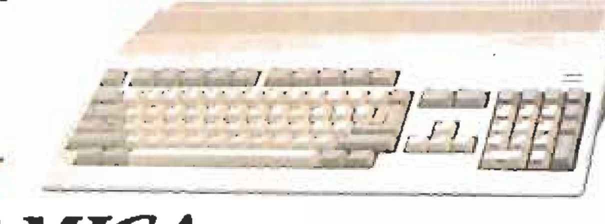
Si piensas cambiar de ordenador, MAIL SOFT te lo pone en casa (en cualquier punto de España) en menos de 24 h. y a estos precios. Y sin gastos de envío





520 ST FM + 20 juegos regalo: After Burner, R-TYpe, Out Run, Xenon, Super Hang-on, Double Dragon, Predator, etc. + 7 utilidades.

64.900 ptas. (IVA incluido)
ATARI STE 84900 + 20 juegos + 3 utilidades
ATARI 1040 STFM-**94.900 ptas.** (IVA incluido)
ATARI 1040 STE-**119.900 ptas.** (IVA incluido)



AMIGA

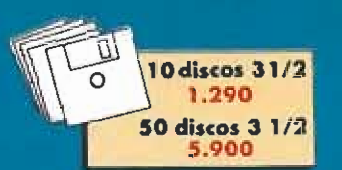
AMIGA 500 + 20 programas de regalo + Modulador + F-29 Retaliator + Rainbow Island + Escape from the Planet of Robot + Deluxe Paint II
88.900 ptas. (IVA INCLUIDO)

CON MONITOR 138.000
MONITOR 10845 .... 54.000
AMIGA 2000 + MONITOR 225.000

También tenemos

Transtape (SP)	7.900	Modulador TV (AMS)	9.900
Interface Kempston (para joystick)	2.475	Cable cassette (AMS)	1.200
Interface multijoystick (SP)	3.895	Reset (C-64)	1.500
RAM JET (+3) (copiador pokeador)	10.500	Interface copiador audio (C-64)	
Cable casette (+3)	1.200	Con puente	3.900
Disco Pack + 3	2.950	Sin puente	2.900
Discology + 3	2.950	MDO Interface sonido (PC)	4.495
Tasword (castellano) (+3)	5.295	Joystick Zero Zero + Tarjeta (PC)	6.900
Hisoft Dev Pac (castellano) (+3)	5.295	Cable euroconector (ATARI)	
Multiface II (AMS)	16.500		

DISCOS VIRGENES



10 discos 31/2 **1.290**
50 discos 3 1/2 **5.900**

10 discos 5 1/4 — 650
10 discos 3" — 3.900

Impresoras

STAR LC-10 Color .... **49.900 ptas.**
STAR LC-10 B/N .... **39.900 ptas.**
Cartucho color .... **1.695 ptas.**
Cartucho B/N .... **995 ptas.**

CARTUCHOS MSX

NEMESIS III	5.900	KINGS VALLEY II	4.900
NEMESIS	4.900	KONTRA (MSX II)	4.900
F1 SPIRIT	5.900	METALGEAR	5.900

COMPLEMENTOS AMIGA

Ampliación de memoria 512 K con reloj	17.900	Unidad de disco 5 1/4 externa	27.000
Ampliación de memoria ampliable a 1,8 Mb		Disco duro 20 Mb	74.900
Placa con 0,5 Mb	29.900	Copiador con hardware	7.900
Placa con 1 Mb	39.000	Digi View Gold 4.0	20.000
Placa con 1,5 Mb	45.800	Digitalizador B/N tiempo real	25.900
Placa con 1,8 Mb	52.500	[illegible]	49.900
Ampliación de memoria a 8 Mb interna		Digitalizador de sonido	9.900
Placa con 2 Mb	69.900	MIDI	43.500
Unidad de disco 3/5 externa	18.900	Filtro especial 1084	4.500
		[illegible]	2.700
		Modulador TV	6.500
		[illegible]	995

*Precios válidos salvo error tipográfico

ENVIA ESTE CUPON A MAIL SOFT - P.º Santa María de la Cabeza, 1 - 28045 MADRID

NOMBRE
APELLIDOS
DIRECCION COMPLETA
POBLACION PROVINCIA
TELEFONO C.P.
MODELO ORDENADOR
N.º CLIENTE
☐ NUEVO CLIENTE
FORMA DE PAGO:
CONTRA REEMBOLSO

TITULOS PEDIDOS	PRECIO
☐LISTADO DE PROGRAMAS	0
GASTOS DE ENVIO	200
TOTAL	

CÓDIGO SECRETO

SPECTRUM

Chase H.Q.

Redefine las teclas como SHOCKED y Enter. Ahora verás como te sale un "cheat menú" que te permite, pulsando la tecla 1 volver a comenzar el nivel, pulsando 2 pasar a la siguiente fase, pulsando 3 ver el final del juego y con la tecla 4 anotarte una vida extra. Si tenéis un 128k, durante el juego podéis pulsar cualquiera de estas teclas y veréis las diferentes animaciones del logo del programa. Además, con el 6 podrás introducir tu nombre en la tabla de records con una puntuación de 87654321.

Iain Neldrett (Madrid)

Tuareg

Si crees que hay demasiados enemigos dentro de los edificios prepárate para el siguiente truco:

Matad al guardián de delante de la casa, entrad y salid inmediatamente. Salid de la pantalla y volved a entrar. Rápidamente volver a entrar en la casa, ¿a que ahora sólo hay un enemigo dentro? De nada.

F. Javier Cobano (Sevilla)

Cabal

Dos pokes para este juego nos ha enviado un lector de Murcia:
POKE 31651,n donde n es el número de vidas del jugador 1
POKE 31668, n para el jugador número 2.

Antonio Moreno (Murcia)

Myth

Cuando terminéis la partida aparece un menú que os deja elegir entre dos opciones: volver a jugar en el nivel actual o empezar de nuevo desde el principio. Si estás en el nivel inicial elige la segunda opción, pulsa BREAK y verás como aparece en pantalla el mensaje STOP THE TAPE. No te preocupes a los pocos segundos volverás a empezar la partida pero esta vez con vidas infinitas.

Ignacio Prini (Cádiz)

Capitán Trueno



La clave de la segunda fase en la versión disco es: 270653

Alejandro Buitrago (Madrid)

Los Intocables

Si pones en la tabla de records el nombre del hombre más duro del cine: HUMPHREY BOGART podrás pasar de nivel pulsando durante el juego simultáneamente las teclas QWE.

Miguel A. Selles (Alicante)

MSX

Mambo

Si pulsáis a la vez las letras que componen la palabra DANGEROUS obtendréis el doble de energía.

G. Conesa Zamora (Murcia)

Sol negro

Para que vuelva a brillar el Sol en este super-programa pulsad a la vez las teclas F5, 1,6,9 y STOP. ¡Ale hop! Inmunidad total.

G. Conesa Zamora (Murcia)

Altered Beast

El hermano de Gonzalo nos manda también un truquito. En este juego con O,G,T,Y,J,U pulsadas a la vez verás como pasas de fase.

D. Conesa Zamora (Murcia)

Sol negro

Si en la primera pantalla presionas las teclas de salto e izquierda (Q y O) y sin soltarlas dejas que te manten te teletrasportarás a una pantalla donde hay un duende que dispara hacia una puerta.

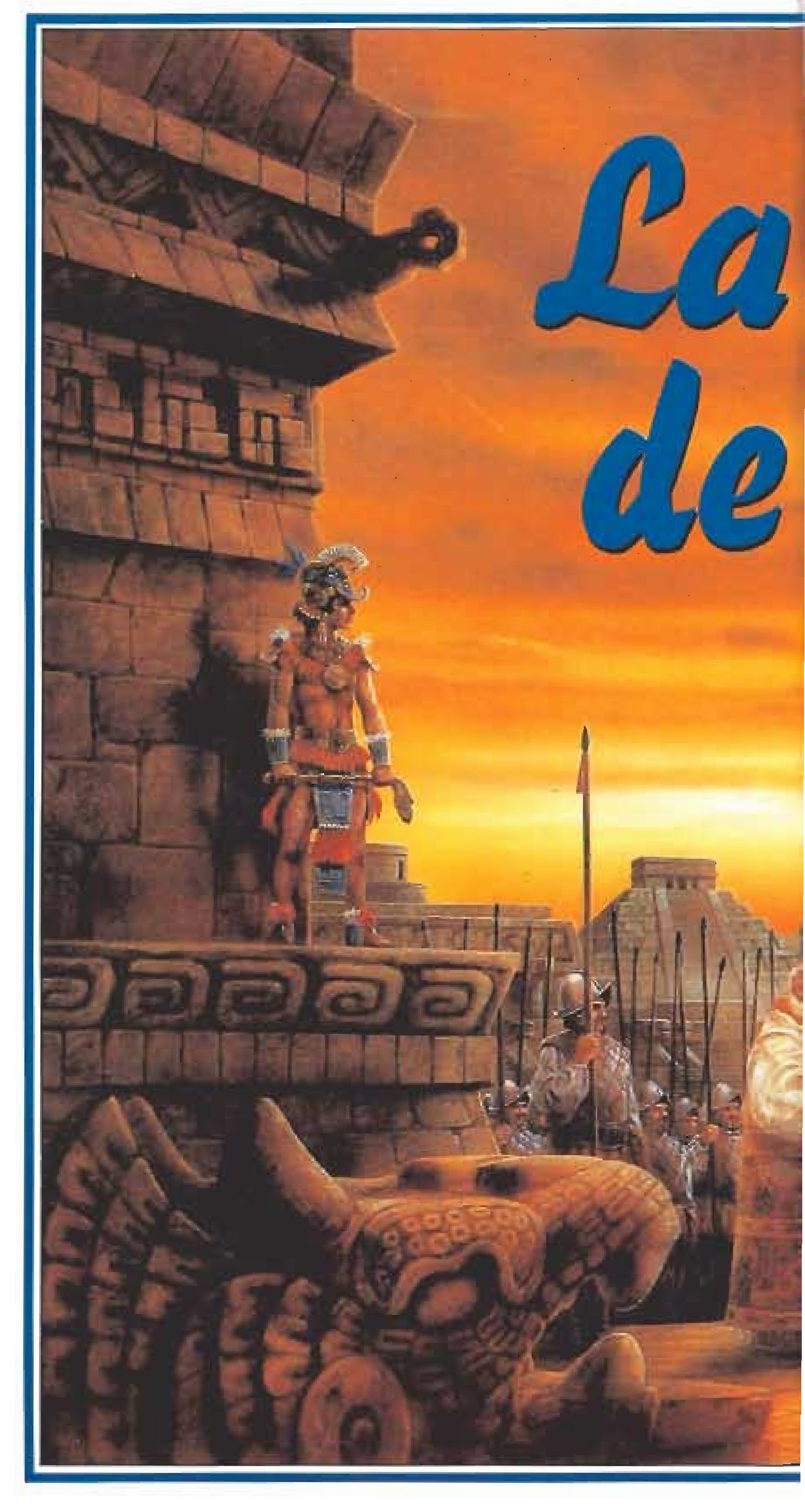
Sal de ahí y cuando se mueva el Sol Negro de tu marcador aprieta repetidamente espacio, verás cómo apareces junto al Templo del Sol.

Para matar a cualquier duende dispárale hasta que se te acerque, cuando comience a saltar deja de ametrallarle para que no recaliente tu arma. Si empieza a bajar vuelve a disparar y repite la operación hasta que le elimines.

David Cortés Izquierdo (Valencia)



Amanece sobre las aguas del golfo de Méjico. Un pequeño barco navega en silencio procedente de Cuba, lugar donde ha llenado sus bodegas con los víveres, herramientas y municiones necesarias para que el único pasajero de la nave, un arqueólogo y aventurero llamado Doc Monro, pueda completar con éxito la exploración que desea realizar en la península de Yucatán, cuna de la civilización maya. Sin embargo, en el espacio de pocos minutos el cielo comienza a poblarse de densos nubarrones y se desata una tormenta que hace que el, hasta entonces, tranquilo mar se embravezca. Grandes olas comienzan a formarse poniendo en peligro la seguridad del barco, una de las cuales arranca el palo mayor y destroza las velas.



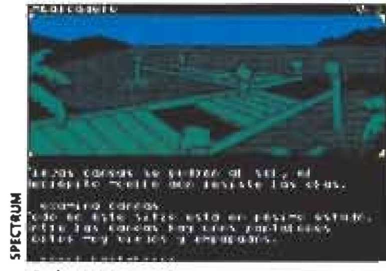
Cuando, no mucho tiempo después, la tormenta desaparece con la misma celeridad con la que llegó, el paisaje ha cambiado notablemente pues del barco sólo quedan algunos tablones flotando sobre la superficie del agua, junto a los restos de las velas y el cordaje. Agotado pero vivo, Doc observa una orilla a lo lejos y decide nadar hacia la costa antes de ser pasto de los tiburones que han acudido atraídos por el fragor del naufragio.

Solo, sin ropa y sin armas ni víveres, Doc llega a la playa norte de Cozumel, pequeña isla situada al este de la península de Yucatán. Al explorar la playa descubre un viejo embarcadero que le indica que, con toda seguridad, debe hallarse cerca de un lugar habitado, pero antes de adentrarse hacia el interior examina las canoas situadas junto al embarcadero y encuentra en una de ellas unos pantalones cortos que, aunque viejos y empapados, se pone inmediatamente para evitar llamar la atención de los posibles pobladores del lugar. En el extremo este de la playa encuentra además un bastón.

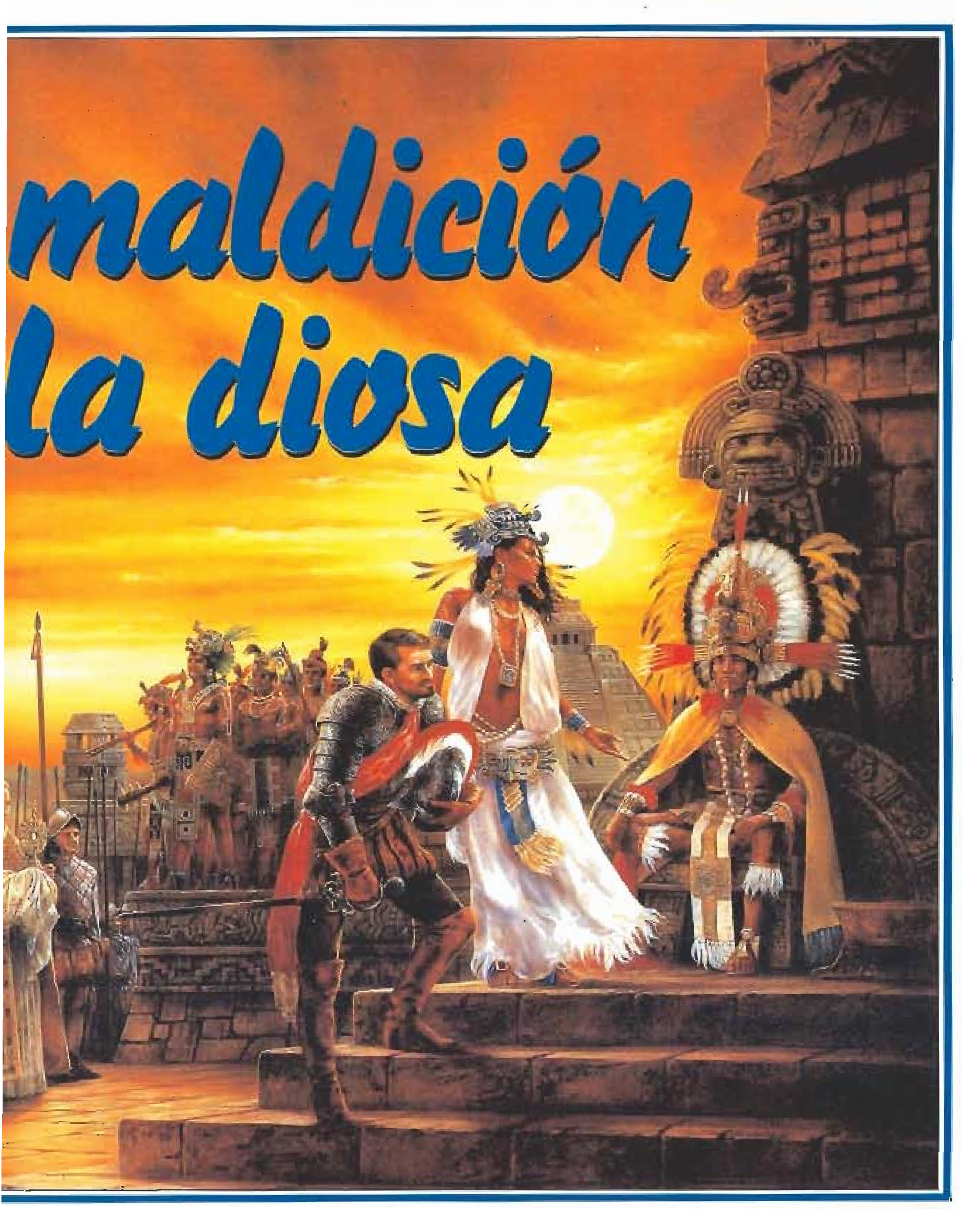
El poblado de San Marcos

Al sur de la playa se encuentra el poblado de San Marcos, un pequeño núcleo humano en el que se desarrollarán las aventuras de Doc en esta primera parte. Ignorando de momento lugares que tendrá ocasión de visitar posteriormente, Doc entra en la escuela y coge una barra de hierro con la que vuelve a la playa, exactamente a la misma localidad del comienzo, observando que la marea ha traído a la orilla uno de los barriles que transportaba el barco hundido. Con la ayuda de la barra de hierro Doc abre el barril y saca de su interior un paquete. Desgastado por la humedad, el paquete se deshace en las manos de nuestro aventurero y con él los fajos de billetes que guardaba en su interior. Por suerte el paquete contenía también algo de dine-

ZUMEL


Solo, sin ropa y sin armas ni víveres, Doc llega a la playa norte de Cozumel.


En la taberna conoceremos a tres pintorescos personajes: el tabernero, la chica y el borracho.



ro en metálico, exactamente 88 pesos mejicanos.

Con el dinero en su poder Doc se dirige al mercado dispuesto a adquirir una serie de objetos que le ayudarán en sus pesquisas. De ese modo recorre las cuatro pantallas del mercado comprando un vestido, un aguacate y un zapote. A continuación se dirige a la iglesia y observa al cura que camina apoyándose en los bancos para disimular su cojera, de lo que deduce que el bastón que encontró en la playa posiblemente le pertenece. Para ganarse la confianza del cura Doc introduce un peso en el cepillo de las limosnas y a continuación le entrega el bastón, momento en el que el cura agradecido le invita a pasar a la sacristía.

Una vez allí, el cura expresa su intención de preparar un cocido típico de la región pues estima, con toda razón, que Doc debe encontrarse hambriento, pero señala que le fata el fruto más importante. Doc le entrega el aguacate que compró en el mercado y de ese modo el cura prepara un sabroso guiso de iguana y aguacate que Doc devora sin reparos. El cura recoge la mesa y entrega a nuestro amigo una carta.

Suponiendo que la carta está dirigida al maestro, Doc vuelve a la escuela y entra en el despacho del maestro, no sin antes llamar educadamente a la puerta para evitar que el maestro le rechace. Una vez en el despacho, Doc examina la pizarra y el mapa que cuelgan de la pared y entrega al maestro (sin abrirla antes, pues de ese modo demostraría una insana curiosidad) la carta que antes recibió del cura. El maestro la lee presuroso, observa a Doc por unos instantes y le hace una enigmática revelación de la que nuestro amigo extrae un importantísimo dato: «Ix Chell», el nombre del templo de la Diosa del Amor. Antes de marcharse, tras obtener una importante pista del libro que lee el maestro, Doc le entrega el zapote que compró en el mercado, momento en el que el maestro repara en que Doc está descalzo y, compadecido, le entrega sus propias botas. Sin perder un instante, Doc se las pone y sale de nuevo a la calle.

Doc sale de la escuela y decide entrar en la taberna del pueblo, lugar donde observa a tres pintorescos personajes: el tabernero que lava vasos tras el mostrador, un ruidoso borracho que pronuncia frases incoherentes y una hermosa joven sentada tras una de las mesas que comienza a mirarle con una mezcla de atrevimiento, coquetería y timidez. Tras escuchar al borracho, Doc decide ganar su amistad comprando y pagando un vaso de ron al tabernero y entregando el vaso al borracho, el cual a continuación comienza a pedirle dinero. Doc le entrega un peso y el borracho, agradecido, le da la llave de su casa.

Nuestro héroe concentra ahora su atención en la chica y, deduciendo que se trata de una prostituta, decide entablar conversación con ella. Observando que Doc parece hacerle caso, la chica vence parte de su timidez y comienza a lanzarle sutiles besos y guiños. Doc decide romper el hielo y la besa, momento en el que la chica le invita a ir con ella, a lo que nuestro amigo contesta que sí. Observados por el tabernero, Doc y la chica salen discretamente de la taberna y se dirigen a la playa.

Una vez allí, la chica solicita a Doc 30 pesos por sus favores, pero nuestro amigo observa una mezcla de tristeza y terror en la joven que le indican que la joven no ha escogido su profesión por propia voluntad. Por tanto contesta que no y se ofrece a ayudarla. La joven estalla en sollozos y le confiesa que el tabernero le obliga a realizar su sórdido trabajo y que desea intensamente salir de la miseria en la que vive. Compadecido, Doc le da el vestido que compró en el mercado. La joven, asombrada al observar que existen hombres de buen corazón que no solamente desean abusar de ella, agradece profundamente a Doc su gesto y, tras ponerse el vestido, promete seguirle a todas partes. Nuestro héroe ha ganado así una fiel compañera que tendrá un importante y dramático papel en las aventuras que les quedan por correr.

Para evitar que el tabernero intente impedir que la joven le acompañe, Doc regresa al pueblo a partir de la localidad del embarcadero para evitar así entrar en la taberna. Siempre en compañía de la chica regresa al mercado y compra la botella, el quinqué y la caja de cerillas (chisquero en la versión Amstrad). Abre la botella, recoge el tapón que cae al suelo en el momento de abrirla, y se dirige a la pantalla del mercado en la que se vende el petróleo contenido en una garrafa. Cuando el vendedor solicita un objeto para guardar el petróleo, Doc le entrega la botella y a continuación, tras abrir el quinqué, vacía parte del contenido de la botella en el mismo, cerrando a continuación tanto la botella como el quinqué pues ahora ambos se encuentran llenos de petróleo.

Las últimas acciones de esta fase consisten en utilizar la llave para abrir la casa del borracho y, tras entrar en ella, sacudir la estera para recoger la sortija que se encontraba enredada entre sus pliegues. En compañía de la joven, Doc regresa a la sacristía y allí observa sorprendido un diálogo entre la chica y el cura que le revela que la joven se llama Zyanya y es la hermana del sacerdote. Ambos se dirigen ahora al despacho del maestro (llamando antes a la puerta) y al salir el maestro le entregará a la joven un objeto que Doc no alcanza a ver pero que será de vital importancia más adelante.

Dirígete ahora hacia el sur hasta la última pantalla de esta fase. Cuando intentes avanzar a la siguiente localidad el ordenador te indicará que vas a entrar en la Zona II y debes salvar tu posición. Si en este momento ▶

COZUMEL



En el mercado Doc conseguirá una serie de objetos imprescindibles a sus pesquisas.



El cura entregará a Doc una carta dirigida al maestro.

has conseguido 50 puntos y estás en posesión de los pantalones, las botas, la sortija, la barra de hierro, el quinqué lleno de petróleo, la botella llena de petróleo y la caja de cerillas, la posición que acabas de salvar te permitirá completar con éxito la segunda fase.

Camino del templo

Siempre acompañado de Zyanya, Doc se interna en la selva que separa San Marcos del centro de la isla. Dado que una localidad al sur aparecerían unos bandidos que le robarían la sortija, Doc decide guardarla en la caja de cerillas pues de ese modo los bandidos, al ver que Doc no lleva nada de valor, ni siquiera se molestarán en atacarle. Este aspecto solamente se aplica a la versión Amiga.

Tras avanzar dos localidades hacia el sur, nuestros dos amigos llegan a una encrucijada de la que parten dos caminos, uno hacia el sureste y otro hacia el suroeste. Doc decide tomar el camino suroeste pues conduce, atravesando peligrosas zonas pantanosas en las que las botas le protegen de la mordedura de los escorpiones, a las proximidades de un grandioso templo maya. Cuando Doc intenta avanzar hacia el sur para entrar en el templo un campo de fuerza se lo impide, pero basta con pronunciar el nombre de la Diosa del Amor tal como dijo el maestro para que el campo de fuerza desaparezca.

En el templo de Ix Chell

Una vez dentro del templo comienza la parte más difícil de toda la aventura. El templo consta únicamente de cuatro pantallas, pero por desgracia solamente en la primera de ellas hay la suficiente luz natural como para ver sin problemas. Como ya habréis supuesto, con la ayuda del quinqué y las cerillas podremos conseguir luz para orientarnos en esas pantallas oscuras, pero el problema consiste en que el petróleo del quinqué se apaga muy rápidamente y si perdemos el tiempo con movimientos inútiles nos quedaremos sin luz antes de realizar todos los pasos necesarios. No solamente no es posible realizar ninguna acción útil sin luz, sino que además si permanecemos mucho tiempo a oscuras sufriremos mordeduras que darán fin a la aventura. Por tanto resumimos telegráficamente los pasos a dar a partir de ahora pues estimamos que esta parte tiene una dificultad notablemente superior.

—En la pantalla inicial del templo sacar una cerilla de la caja (inicialmente disponemos de cuatro y todas son necesarias) y dejar todos los objetos menos la cerilla y la barra de hierro. Caminar hacia el oeste. Encender la cerilla y podremos observar un altar rodeado de cascotes. Examinar los cascotes y aparecerá una víbora dispuesta a atacarnos. Matar a la víbora con la barra de hierro, momento en el que la cerilla se apagará y, al quemarnos los dedos, nos obligará a dejar caer la barra de hierro. A oscuras, regresar rápidamente hacia el este. Al matar a la víbora evitamos que ésta nos muerda más adelante.

—Coger otra cerilla de la caja, coger la botella y abrirla, avanzando por tanto hacia el oeste con la única compañía de la cerilla y la botella abierta. Una vez en la oscuridad encender la cerilla, vaciar la botella sobre el musgo que cubre el altar y quemar el musgo. Nuevamente la cerilla nos quemará y nos obligará a dejar todos los objetos que lleváramos. Volver a la pantalla inicial.

—Coger una nueva cerilla y con ella volver a la pantalla oeste. Una vez allí, encender la cerilla y mover la piedra que ha quedado al descubierto sobre el altar al desaparecer el musgo que lo cubría, pues de ese modo conseguiremos activar un mecanismo en la pantalla que aún no hemos visitado. Regresar a la pantalla inicial.

—Coger la última cerilla y el quinqué. En la pantalla del altar encender la cerilla, encender el quinqué y apagar la cerilla pues en caso contrario nos veríamos a quemar y el quinqué encendido explotaría al caer al suelo (lo mismo ocurrirá si tenemos la mala idea de abrir el quinqué cuando está encendido). Coger la barra de hierro y regresar a la pantalla inicial.

—Ahora ya podemos trasladarnos rápidamente hacia la derecha. En esta nueva pantalla hay una tumba cuya losa puede ser destruida con la barra de hierro, quedando al descubierto unas escaleras hacia la cámara mortuoria. Dado que es imprescindible que Zyanya nos acompañe será necesario pedirle por dos veces que venga con nosotros para conseguir que venza su miedo.

—Bajar a la cámara, momento en el que la loseta que separa la cámara de la pantalla superior se cerrará. Hemos llegado a la presencia de un sarcófabo conteniendo a la Diosa de Cozumel, una imagen de indescriptible belleza. Examínala dos veces y la diosa, tras abrir los ojos, te mirará fijamente haciéndote perder la noción del tiempo y la realidad. Al verte en ese estado Zyanya te entregará el objeto que le dio el maestro, un frasco que contiene un elixir contra el mal de amores. Tras cogerlo, abrirlo y beberlo desaparecerá el hechizo de la mirada de la diosa, momento en el que, libre del influjo de su mirada, observarás que la diosa es una vieja momia y que a su lado hay una figurilla de jade que debes coger rápidamente. Cerrando los ojos de la diosa conseguirás que la loseta vuelva a abrirse, bastando con teclear arriba-oeste para llegar de nuevo a la pantalla inicial. El quinqué se apagará muy pronto (si no lo ha hecho ya), pero has completado el objetivo de esta parte del juego: conseguir la figurilla de jade.

(Nota importante: toda esta última explicación es directamente aplicable a la versión Amiga. En las versiones de 8 bits no hay caja de cerillas sino un chisquero que sirve para encender un quinqué que, por suerte, dura un poco más y permite realizar con su luz todas las acciones de las tres primeras cerillas).

Los collares mágicos y la maldición de la diosa

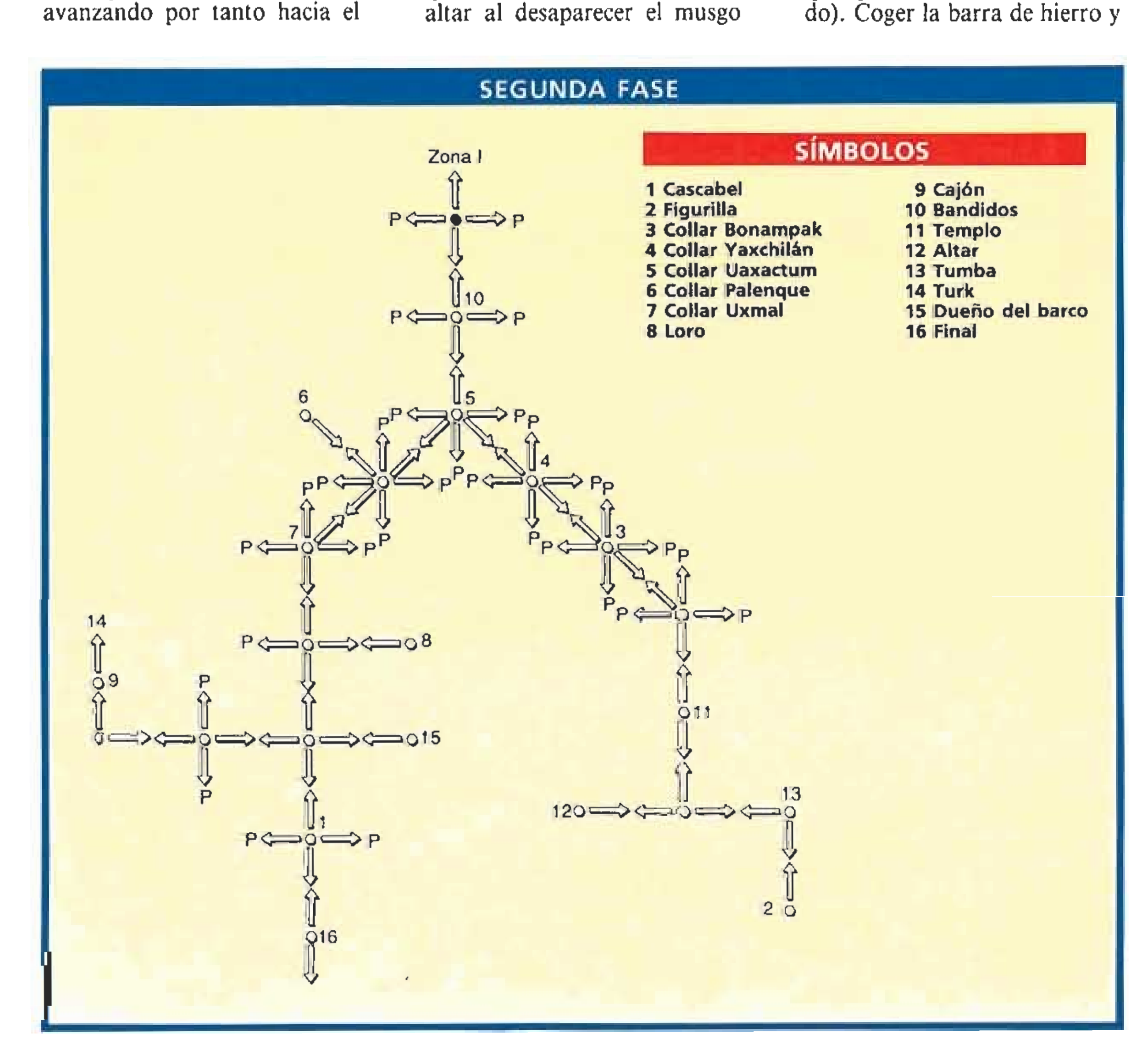
Antes de salir del templo asegúrate de que llevas la figurilla de jade y la caja de cerillas con la sortija en su interior. Una vez fuera la luz del sol parece más viva y real que nunca, ahora que has sido capaz de vencer el hechi-

PRIMERA FASE

COMIENZO
SUBIR
Zona II

SÍMBOLOS

1 Pantalones
2 Bastón
3 Barra
4 Garrafa
— Vestido (25)
Camisa (15)
5 Botella (10)
— Aguacate (5)
— Zapote (5)
6 Quinque (25)
Manta (20)
Chisquero (4)
7 Machete (30)
Rifle (45)
Municiones (5)
8 Barril, paquete, billetes (88 pesos)
9 Estera, sortija
10 Taberna
11 Iglesia
12 Sacristía
13 Escuela
P Perdido en la selva





Pronunciar el nombre de la diosa del amor nos abrirá las puertas del templo.



La figurilla de jade perteneciente a la diosa es un importante objetivo.



El aguacate es un ingrediente fundamental en el cocido típico de la región.

zo de la diosa del amor. Feliz y orgullosa, Zyanya indica a Doc su convicción de que a partir de ahora todo les irá mejor y de que tendrá suerte.

La suerte de la que habla Zyanya se concreta en que en las cinco pantallas siguientes se harán visibles una serie de objetos que, aunque siempre han estado allí, Doc sólo repara en ellos ahora que ha escapado de la pirámide. De este modo nuestro héroe encontrará un collar Bonampak en un charco, un collar Yaxchilán en un montón de tierra, un collar Uaxactum en un montón de hojas, un collar Palenque en lo alto de un árbol al que se sube desde una de sus ramas y un collar Uxmal en un montículo de piedras. Por desgracia, a medida que avanza por el camino de la selva y se aleja de la pirámide Doc comienza a recordar la bella pero engañosa imagen de la diosa y a desear intensamente regresar a ella. Al intentar seguir caminando desde la pantalla donde recogió el último collar la diabólica diosa pone en marcha todo su poder de seducción y le atrae telepáticamente a su presencia. En una escena difusa e irreal, la diosa pregunta a Doc si desea alejarse o ir hacia ella. Haciendo un último acopio de voluntad, Doc contesta que se aleja y vence nuevamente el maleficio de la diosa.

Rabiosa por su segundo fracaso, la diosa concentra su poder creando una barrera invisible que impide a Doc avanzar hacia el sur. Haciendo caso a una desconocida intuición que parece surgir de su subconsciente, Doc se pone el collar de Palenque, el cual comienza a vibrar en torno a su cuello. Antes de que el collar se estreche y acabe por asfixiarle, Doc decide frotar el collar, momento en el que oye una voz que, mecida por el viento, le dice «Tuya es la fuerza de la Gran Desilusión».

Pocos segundos después el collar se desvanece en el aire no sin antes cumplir con su hechizo. En un instante de intensa y desgarradora desilusión de amores destrozados, Doc contempla a la diosa tal como es: una criatura horrible y momificada que sólo desea atraer a incautos mortales como él para robarles la juventud. Doc queda definitivamente liberado del influjo de la diosa, la cual se manifiesta en todo su poder y maldad delante de Doc y Zyanya. Sus palabras son crueles: «Mortal que has despreciado el amor de la diosa, me opondré siempre entre ti y todo lo que anhelas». Ciega de odio, la diosa arremete contra Zyanya y arroja sobre la joven un diabólico hechizo que, en una terrible y dolorosa metamorfosis, la convierte en una estatua de piedra. La diosa desaparece emitiendo aullidos sobrenaturales y Doc queda libre con lágrimas en los ojos lamentando la suerte de su desdichada amiga.

Todos los collares desaparecen y Doc se queda de nuevo solo en la inmensidad de la selva.

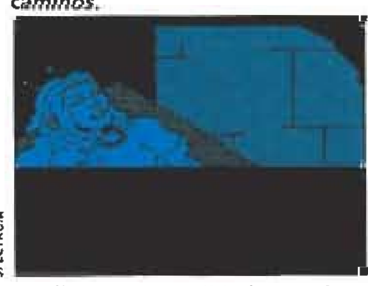
Adiós Cozumel

El camino del sur, ya totalmente libre, conduce a El Cedral, un pueblecito pesquero. Doc entra en la primera casa y observa a un hombre en el que reconoce inmediatamente un fuerte parecido con el borracho de la taberna de San Marcos. Tras sacarla de la caja de cerillas, Doc entrega la sortija al hombre, el cual, agradecido por haberle traído tan apreciado recuerdo de familia, le regala su loro. Doc coge la jaula y la abre, momento en el que el loro Kuill vuela rápidamente hacia su hombro saludando a la libertad recién conseguida.

Doc sale de la casa y, tras recoger el cascabel que encuentra en una de las calles del pueblo, toma el camino que conduce a la hacienda de Big Turk, un rico hacendado que ha conseguido toda su fortuna gracias al contrabando. A la puerta de la casa se encuentran el guardaespaldas Ratso y un matón que impide la entrada a los intrusos. Ratso entra en la casa llamado por su jefe y Doc intenta entrar, pero el matón le detiene preguntándole intrigado dónde encontró la figurilla de jade, a lo que nuestro amigo le contesta simplemente «en el templo». Pero la respuesta de Doc deja aún más atónito al matón, el cual le pregunta cómo pudo entrar. Doc le contesta diciendo «Ix Chell», momento en el que matón abandona su puesto dispuesto a encontrar nuevos tesoros en la pirámide.



Un vaso de ron puede abrir muchos caminos.



La diosa es en realidad una criatura horrible que sólo desea atraer a los incautos mortales.

El camino ya está libre y Doc llega al recibidor de la mansión. Para evitar que Ratso, el guardaespaldas de Turk, le robe la figurilla de jade, Doc abre el cajón que se encuentra en dicha habitación y, tras meter la figurilla en él, lo cierra. Así cuando Ratso vuelve, para indicarle que Turk desea verle, nuestro héroe puede sacar de nuevo la figurilla del cajón y acudir a la presencia del contrabandista.

Tras los saludos de rigor, Turk pregunta a Doc si tiene algo que vender. Doc le da el cascabel al travieso y ruidoso mono de Turk y a continuación, seguro de que el mono no intentará robarle la figurilla, muestra el jade a Turk. El viejo contrabandista queda maravillado ante la belleza de la figurilla y ofrece 100 pesos a cambio. Sin embargo, Doc los rechaza y espera a que Turk suba la oferta hasta llegar a los 250 pesos.

Con el dinero en su poder Doc sale de nuevo a la puerta de la mansión y una vez allí le da el dinero a Kuill, el cual sale volando con el dinero entre las patas. De ese modo Doc no será atacado por los secuaces de Turk al regreso al pueblo y podrá encontrar de nuevo el dinero en la casa del borracho. Ahora Doc se dirige a la última casa del pueblo donde obtendrá la escritura de un barco llamado «La Yucatana» a cambio de los 250 pesos.

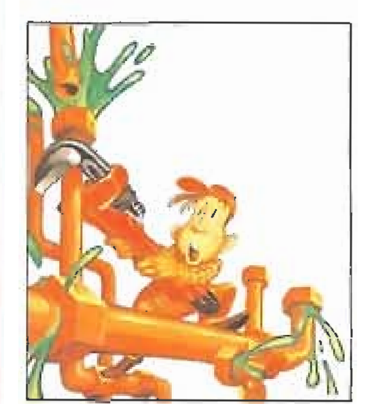
Agotado después de tantas peripecias, Doc se dirige al puerto donde descansa unos instantes viendo el ir y venir de los barcos pesqueros, examinando todos los barcos que llegan por si alguno de ellos es el que acaba de comprar. Cuando por fin «La Yucatana» llega al puerto conducida por un nativo, Doc sube al barco y el conductor, tras observar que Doc posee las escrituras y es por tanto el legítimo dueño del barco, leva anclas y abandona definitivamente la isla de Cozumel rumbo a Yucatán. Doc no puede evitar una sonrisa mezcla de felicidad y desilusión recordando lo mucho que ha dejado atrás y lo mucho que le queda por conocer, sonrisa que parece iluminarse cuando escucha la áspera voz del loro Kuill que, posándose de nuevo en su hombro, le recuerda que ha ganado un amigo para sus futuras aventuras. ■

P.J.R.L.

CÓDIGO SECRETO

ATARI ST

Pipemania



Un lector anónimo, desde Madrid, nos ha enviado unos cuantos códigos para que puedas comenzar este adictivo juego en los niveles más superiores: HAHA, REAP, SEED, GROW, TALL. Y nosotros, en la redacción, hemos conseguido otro par de ellos: YALI, GRIP. A partir de aquí la cosa se complica, mucha suerte.

Defender of the Crown

Desde Sevilla nos llega un truco para vencer en los torneos: coloca la punta de tu lanza entre las dos tiendas que verás abajo a la izquierda y derribarás a tu enemigo casi siempre. ¡El corazón de la bella Dama es tuyo!.

J. C. Sánchez (Sevilla)

Leisure Suit Larry

Para trasladarte de una pantalla a otra aprieta las teclas ALT y D a la vez, luego pulsa RETURN hasta que te pregunte ROOM NUMBER?, ahora teclea el número que quieras, sin pasarte, y por arte de magia entrarás en esa pantalla. Si además quieres saltarte las preguntas del principio: ALT y X.

C. Viana (San Sebastián)

COMMODORE

Metropolis

Pulsando a la vez V y H conseguirás energía infinita.

A. Crispín Delgado (Orense)

Correcaminos

Los pokes de vidas infinitas son:
POKE 43241,234
POKE 43242,234
POKE 43243,234
Luego teclea SYS 2064 para comenzar a jugar.

D. Caparros y F. Aguilar (Granada)

Camel Trophy

Desde Argentina nos llegan unos pokecillos para animar este juego:
POKE 19324,173 Vidas infinitas en la segunda pantalla
POKE 5695,0 El paracaídas puede caer fuera de la red
POKE 5736,0 Para llenar el tanque de gasolina aunque no tengas tiempo
POKE 5761,0 Aunque te toquen las ramas no perderás ninguna vida
POKE 21348,0 Tiempo infinito en el último nivel
Para que el juego se ejecute después de esto SYS 5632.

Daniel E. Cobos (Buenos Aires - Argentina)

Rambo III

Si escribes RENEGADE en la lista de records y después en la pantalla de opciones presionas las teclas 1, 2 ó 3, conseguirás jugar en cualquiera de esos tres niveles.

Jesús Manuel Vizcaya Somoza (Orense)

Gyroscope

Si haces un POKE 46676,96 obtendrás vidas infinitas.

Si pokeas en las direcciones 46687, 46688 y 46689 con el valor 234 tendrás vidas infinitas.

Para empezar el juego en otro nivel POKE 46388, nivel en el que quieras empezar. ¡Ah, y no se te olvide poner SYS 2065 para empezar!

D. Caparros y F. Aguilar (Granada)

Flash Gordon

Nuestro amigo Daniel vuelve a atacar de nuevo desde su tierra. Si quieres vidas infinitas en este juego:
POKE 25905,173 para la Jungla.
POKE 22089,173 cuando estés con Balin en la segunda fase
POKE 37581,174 para que no te maten en las motos del tercer nivel
SYS 12282 para empezar el juego.

Daniel E. Cobos (Buenos Aires - Argentina)

Batman

¿Qué os parecería llegar a la quinta fase con vidas infinitas y sin pasar por las fases tres y cuatro?.

Pues sólo tenéis que hacer lo siguiente: dejaros matar en el segundo nivel, y cuando se os pida cargar la primera fase cargar directamente la quinta.

Bartolomé Manovel Alamillo (Huelva)

ESTE VERANO MICROHOBBY TE DA «MUCHO JUEGO»

UNA REVISTA IMPRESCINDIBLE QUE ESTE MES TE OFRECE:

Comentarios de los juegos más destacados de este verano.
2 mapas: «Vendetta» y «Turrican»
Plus 3: Diseñador de caracteres
Utilidades: «Cómo traducir los mensajes de error».

Y nuestras secciones habituales: Consultorio, Trucos, Tokes y Pokes, Mundo de la Aventura, Micropanorama, etc.

TODO PARA PASAR UN VERANO «MUY CALIENTE»

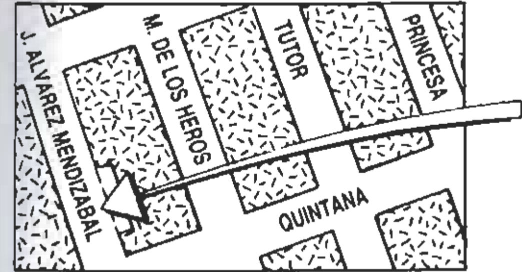


Las 6 mejores DEMOS del momento:

- «Adidas Championship Football» de Ocean.
- «Kenny Dalglish» de Impressions.
- «The Cycles» de Accolade.
- «Magic Johnson» de Melbourne.
- «Simulador Profesional de Tenis» de Dinamic.
- «Turrican» de Rainbow Arts.

Y... 4 JUEGOS COMPLETOS DE LEYENDA

- «Galactic Games» de Activision.
- «Macadam Bumper» de Infogrames.
- «Rock'n Roller». de Topo.
- «Ping Pong» de Konami.



C/ ÁLVAREZ MENDIZABAL, 54
(ANTES VÍCTOR PRADERA)
28008 MADRID
METRO: ARGÜELLES

COCONUT

POR TELEFONO TU JUEGO EN CASA EN 72 HORAS*
TEL. (91) 248 54 81
*(PARA JUEGOS DISPONIBLES EN ALMACEN)



HORARIO
DE LUNES A SÁBADO
DE 10 A 2 y DE 5 A 8:30
SÁBADOS TARDE CERRADO

ABRIMOS EN AGOSTO

SPECTRUM

	C	D
ADIDAS CH. SOCCER	1200	1900
ADIDAS TIE BREAK (128K)	1200	1900
ANGEL NIETO POLE 500	1200	2250
ANCIENT BATTLES	1200	—
BATMAN THE MOVIE	1200	1900
BLACK TIGER	1200	1900
BEACH VOLLEY	975	1900
CASTLE MASTER	1200	1900
CYBERBALL	1200	1900
CHASE H.Q	1200	1900
CHUCK YEAGER'S	1200	1950
CAPITAN TRUENO	1200	1950
DEFENDER OF THE EARTH	1200	1950
DIOSA COZUMEL	1200	1950
DYNASTY WARS	1200	1900
DOUBLE DRAGON 2	1200	1950
E MOTION	1200	1900
ESCAPE F. PLANET	975	1900
EXITOS OPERA	1350	—
F-15 STRIKE EAGLE	1250	2250
GENIAL	1200	2250
GUNSHIP	1350	1900
GHOULS I GHOSTS	975	1900
HAMMERFIST	1200	2250
HOSTAGES	975	1900
HOT ROD	1200	—
HEAVY METAL	1200	1900
ITALIA 90	1200	1900
ICE BREAKER	1200	1900
KICK OFF 2	1200	1950
KLAX	975	1900
MAGIC JOHNSON'S	1200	1950
MAD MIX II	1200	1900
MANCHESTER UNITED	1200	1950
METAL ACTION	1450	1950
MIDNIGHT RESISTENCE	1200	1900
MYTH	975	1900
MORTADELO Y FILEMON 2	1200	1950
MUNDIAL DE FÚTBOL	1200	2250
NINJA WARRIOS	1200	1950
NINJA SPIRIT	1200	—
PIPEMANIA	1100	—
POWER MAGIC	975	1900
PRO TENNIS TOUR	1200	2250
RAINBOW ISLAND	1200	1900
SPACE HARRIER 2	1200	2250
SENDA SALVAJE	1200	1900
SHADOW WARRIORS	975	1900
SUPER WONDER BOY	975	—
SLY SPY	975	1900
SIM CITY	1200	1900
TEST DRIVE II	1200	1950
TURRICAN	975	1900
TURBO OUT RUN	1200	1900
VULCAN	1095	1995
VENDETTA	1200	1900
VIAJE CENTRO TIERRA	1200	1900
WILDSTEET	975	1900
X OUT	975	1900
CABLE CASSETTE + 3		1200

AMSTRAD

	C	D
ADIDAS CH. SOCCER	1200	1900
ADIDAS TIE BREAK	1200	1900
ANGEL NIETO POLE 500	1200	1900
BLACK TRIGER	1200	1900
BUBLE +	975	1900
CASTLE MASTER	1200	1900
CYBERBALL	1200	1900
DEFENDER OF THE EARTH	1200	1950
DINASTY WARS	1200	1900
DIOSA COZUMEL	1200	1950
DOUBLE DRAGON 2	1200	1950
ESCAPE F. PLANET	975	1900
E MOTION	1200	1900
GENIAL	1200	2250
GHOULS I GHOSTS	975	1900
F-15 STRIKE EAGLE	1350	2250
HAMMERFIST	1200	1900
HOSTAJES	975	1900
HOT ROD	1200	1900
ITALIA 90	1200	1900
JACK NICKLAUS GOLF	1500	2500
KICK OFF 2	1200	1950
KLAX	975	1900
MAGIC JOHNSON'S	1200	1950
MANCHESTER UNITED	1200	1950
MAD MIX II	1200	1900
METAL ACTION	1450	1950
MIDNIGHT RESISTENCE	1200	1900
MORTADELO Y FILEMON 2	1200	1900
MUNDIAL DE FUTBOL	1200	1900
POWER MAGIC	975	1900
POP UP	975	1900
SIM CITY	1200	1900
SIRWOOD	1200	1900
SLY SPY	975	1900
SHADOW WARRIORS	975	1900
TEST DRIVE II	1200	1950
TENNIS CUP	1100	1900
TURRICAN	975	1900
VENDETTA	1200	1900
MULTIFACE TWO		**16500**
DISCOLOGY 3		**8000**
MODULADOR TV M 1		**9500**
CABLE CASSETTE 6128		**1200**

PCW 8256-8512

ANGEL NIETO POLE 500	3500
ACE (SIMULADOR)	3500
ARNHEM	3600
COLECCION PCW VOL.I	3990
COLECCION PCW VOL.II	3990
COLECCION PCW VOL.III	3990
LAST NINJA 2	3500
LIVINGSTONE SUPONGO 2	3500
MOT	3500
PAK PCW (5 JUEGOS)	3500
TETRIS	3500
SIRWOOD	3500

MSX

ANGEL NIETO POLE 500	1200
A TODA MAQUINA	1350
CONTINENTAL CIRCUS	1200
CAPITAN TRUENO	1200
CHASE H.Q	1200
COLLECCION DINAMIC 90	1450
DIOSA COZUMEL	1200
DOUBLE DRAGON 2	1200
E.SANCHEZ VICARIO	1200
GENIAL	1200
HOSTAGES	975
INTOCABLES	1200
ICE BREAKER	1200
ITALIA 90	1200
KLAX	975
MAGIC JOHNSON'S	1200
MANCHESTER UNITED	1095
MAD MIX II	1200
METAL ACTION	1450
MORTADELO 2	1200
MOT	1200
PIPEMANIA	1100
POWER MAGIC	975
SIRWOOD	1200
SENDA SALVAJE	1200
SHINOBI	1200
TEST DRIVE II	1200
TOOBIN	975
VIAJE CENTRO TIERRA	1200
WAR IN MIDDLE EARTH	1200

COMMODORE 64-128

ADIDAS CH. SOCCER	1200
ADIDAS TIE BREAK	1200
BLACK TIGER	1200
CYBERBALL	1200
CRACK DOWN	975
DOUBLE DRAGON 2	1200
DEFENDER OF THE EARTH	1200
DIOSA COZUMEL	1200
DINASTY WARS	1200
DRAZEN PETROVIC	1200
ESCAPE F. PLANET	975
E-MOTION	1200
F-16	1995
GENIAL	1200
GUNSHIP	1350
HEAVY METAL	1200
MYTH	975
PIPEMANIA	1100
SADOW WARRIORS	975
SLY SPY	975
TURRICAN	975
TEST DRIVE 2	1200
RESET PARA POKEAR	1500

CONSOLA SEGA

MASTER SYSTEM	**16900**
MASTER SYSTEM +	**19900**
SUPER SYSTEM	**27700**
ACTION FIGHTER	1990
ENDURO RACER	1990
GLOBAL DEFENSE	1990
RESCUE MISSION (PISTOLA)	1990
SECRET COMANDO	1990
THE NINJA	1990
TRANSBOOT	1990
WORLD GRAND PRIX	3990
ALEX KID III	5590
ALTERED BEAST	5590
AFTER BURNER	5990
BASKETBALL NIGHTMARE	5590
BOMBER RAID	5900
CLOUD MASTER	5590
CYBORG HUNTER	4990
CALIFORNIA GAMES	5590
DEAD ANGLE	5590
DYNAMITE DUX	5590
GALAXY FORCE	5590
GOLDEN AXE	5590
GHOSTBUSTERS	4490
LORD OF THE SWORD	5590
MIRACLE WARRIORS	6990
OUT RUN	5590
PHANTASY STAR	8490
POWER STRIKE	4990
R-TYPE	7000
RASTAN	5590
RAMBO III(PISTOLA)	5590
SCRAMBLE SPIRIT	5590
SHINOBI	5590
SHOOTING GAMES(PISTOLA)	4990
SUPER WONDER BOY	5590
SPACE HARRIER	5590
TENNIS ACE	5590
THUNDERBLADE	5590
TIME SOLDIER	5590
VIGILANTE	5590
WANTED(PISTOLA)	4990
WORLD SOCCER	4990
YS	6990

CONSOLAS PORTÁTILES

DOUBLE DRIBBLE	4490
GRADIUS	4490
GRIZOR	4490
SKATE OR DIE	4490
TOP GUN	4490
TURTLES	4490
COMBAT ZONE	4990
KNIGHT RIDER	4990
RING KING	4990
WIZARDS AND WARRIORS	4990
WRESTLEMANIA	4990
1943	4990

PC 1512-1640 Y COMPATIBLES

ANGEL NIETO POLE 500	2850
ANCIENT BATTLES	2450
BUDOKAN	5000
CASTLE MASTER	2250
CAVEMAN UGH-LYMPICS	4990
DRAZEN PETROVIC	2250
DEFENDER OF THE EARTH	2450
DIE HARD	2850
DIOSA COZUMEL	2500
DOUBLE DRAGON 2	2500
E-MOTION	2250
EAST VS WEST	2250
FALCON	5000
F-16 STRIKE EAGLE	3900
F-19 STEALTH FIGHTER	12000
F-16 COMBAT PILOT	5000
GIGANTE PC 2	2750
GRAVITY	3900
GUNSHIP	3900
HELICOPTER SIMULATION	4190
HEAVY METAL	2250
INDY (AVENTURA)	5490
ITALIA 90	2250
JACK NICKLAUS GOLF	2500
KICK OFF 2	3900
KHALAAN	2250
LEISURE SUIT LARRY	4150
MAGIC JOHNSON'S	2500
MANIAC MANSION	3990
MANCHESTER UNITED	2450
PIPEMANIA	2250
POPULOUS + ESCENARIOS	5000
STRIDER	2250
SLEEPING GODS LIES	2850
SIM CITY	3900
SENTINEL WARS	5000
SIRWOORD	2850
SHERMAN M4	2250
TENIS CUP	2250
TIGER ROAD	2250
TEST DRIVE II	2500
TRASURE TRAP	3500
VIAJE CENTRO TIERRA	3900
VULCAN	2450
WALLSTREET	—
WOLF PACK	4200
THEXSOUND MDO	**4495**
10 DISCOS 5.25 DC.DD	**650**
EDUCATIVOS:	
MATEMATICAS 11-12 AÑOS	4995
MATEMATICAS 12-13 AÑOS	4995
MATEMATICAS 13-14 AÑOS	4995
MATEMATICAS 14-15 AÑOS	4995
INGLES MEDIO INFERIOR	4995
INGLES MEDIO ALTO	4995
INGLES SUPERIOR	4995
TRES CERDITOS 4-7 AÑOS	3995
F. CASTORES 7-10 AÑOS	3995
PICSOU 9-14 AÑOS	3995

*DISPONIBLES PC-ATARI-AMIGA

AMIGA

ADIDAS CH. SOCCER	2250
ADIDAS TIE BREAK	2250
ANARCHY	2250
BUBBLE +	2250
CHARIOTS OF WRATH	2850
STASIC 4	2850
DEFENDER OF THE EARTH	2450
DYNASTY WARS	2250
DRAGON'S BREATH	—
DRAGON'S LAIR	8995
DRAGON'S LAIR 2	8995
DIOSA COZUMEL	2500
EAST VS WEST	2250
ESCAPE F. PLANET	2250
E-MOTION	2250
F-29 RETALIATOR	3900
F 16 COMBAT PILOT	5000
FUTBOL MANG.WORLD CUP ED.	3500
GRAVITY	3900
GUNSHIP	3900
HAMMERFIST	2250
HOT ROD	2250
INDY (AVENTURA)	5490
INFESTATION	2250
INT. CH. WRESTING	3900
ITALIA 90	2250
IVANHOE	2250
JACK NICKLAUS GOLF	2500
KENNEDY APPROACH	3990
KICK OFF 2	3900
KLAX	2250
LANCASTER (SIMULADOR)	2850
MANIAC MANSION	3990
MANCHESTER UNITED	2850
MATRIX MARANDER	2250
NINJA SPIRIT	2250
PIRATES	3900
PIPEMANIA	2250
PLAYER MANAGER	3900
PRO TENNIS TOUR	3900
POPULOUS + ESCENARIOS	5000
SHADOW WARRIOS	2250
SLY SPY	2250
SPACE ACE	8995
SIM CITY	3900
SHADOW OF THE BEAST	1995
TREASURE TRAP	3500
TV SPORT BASKETBALL	3900
TV SPORT FOOTBALL	3900
TARGHAN	2250
TURRICAN	2250
TENIS CUP	2250
ULTIMATE GOLF	3490
VIAJE CENTRO TIERRA	3900
WALL STREET	—
WINDOW WIZARD	2250
ALMOHADILLA RATON	**950**
EUROCONECTOR	**2500**
RATON	**6500**
10 DISCOS 3.5'' DC.DD	**1300**

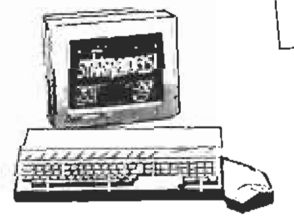
ATARI ST

ADIDAS CH. SOCCER	2250
ADIDAS TIE BREAK	2250
ANARCHY	2250
BLOODWICH	2250
BEACH VOLLEY	2250
BUBBLE +	2250
CHARIOTS OF WRATH	2850
DEFENDER OF THE EARTH	2450
DINASTY WARS	2250
DRAGON'S BREATH	—
EAST VS WEST	2250
ESCAPE F. PLANET	2250
F-15 STRIKE EAGLE	3900
F-16 COMBAT PILOT	4995
F-29 REALIATOR	3900
GRAVITY	3900
INDY (AVENTURA)	5490
INFESTATION	2250
ITALIA 90	2250
IVANHOE	2250
HAMMERFIST	2250
KLAX	2250
KICK OFF 2	3595
MANIAC MANSION	3990
MANCHESTER UNITED	2450
MATRIX MARANDER	2250
PIPEMANIA	4995
PLAYER MANAGER	3900
POPULOUS + ESCENARIOS	5000
RAINBOW ISLAND	2250
SHERMAN M4	2250
SHADOW WARRIOS	2250
SLY SPY	2250
SPACE ACE	8995
SIM CITY	3900
TENNIS CUP	1995
TREASURE TRAP	3500
ULTIMATE GOLF	3490
VIAJE CENTRO TIERRA	3900
VULCAN	1995
WALL STREET	—

JOYSTICK'S

KONIX STANDAR	2500
KONIX AUTOFIRE	2800
KONIX + 2+3	2800
MEGABLASTER	1500
NAVIGATOR	3500
PHASOR ONE	3200
PRO 5000	2800
QUICKJOY TURBO (IMPORTADO)	2800
QUICKJOY II (IMPORTADO)	2200
TELEMACH DOBLE	15900
TELEMACH MADERA	8500
TELEMACH 200	7600
TELEMACH PC (15 PINS)	7600
ZERO ZERO JUNIOR	1200
ZERO ZERO PC+TARJETA	6000

ATARI 520 1040 STE



OFERTA 1:
ATARI 520 ST S. ORO + M.COLOR
114.900 PTS.

OFERTA 2:
A-520 ST S. ORO + M.COLOR + IMPRESORA
149.900 PTS.

OFERTA 3:
ATARI 1040 STe + M. COLOR
169.900 PTS.

EQUIPOS ATARI:

520 ST-SERIE ORO*	59900
520 STe*	84900
1040 STe	119900
M.COLOR	58000
ATARI PORT FOLIO	49900

* INCLUYE 20 JUEGOS + 7 UTILIDADES

AMIGA 500 Y 2000

EQUIPOS AMIGA:

A-500 (FLIGHT OF FANTASY)	88900
A-2000	185000
M. COLOR	54000
U. DISCO 3.5''	19900
MEMORIA INT.500K	17900

OFERTA 1:
AMIGA 500 + MONITOR COLOR
138.000 PTS.

OFERTA 2:
AMIGA 2000 + MONITOR COLOR
239.000 PTS.

OFERTA 3:
IMPRESORA EPSON LX-400
34.900 PTS.

SUPER JUEGO COCONUT



VALE DESCUENTO
—200 PTS.

ESTE MES
MAGIC JOHNSON
BASKETBALL

ENVIAR A COCONUT: J. ALVAREZ MENDIZABAL, 54. 28008 MADRID
NOMBRE/APELLIDOS
DIRECCIÓN
PROVINCIA ______ LOCALIDAD
TELÉFONO ______ C.P.
MODELO ORDENADOR
GASTOS DE ENVIO 200 PTAS.

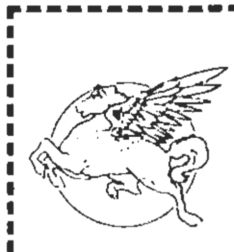
CONSOLA SEGA



OFERTA 1:
MASTER SYSTEM
16.900 PTS.

OFERTA 2:
MASTER SYSTEM +
(INCLUYE PISTOLA)
19.900 PTS.

OFERTA 3:
SUPER SYSTEM
(PISTOLA + GAFAS 3D)
29.900 PTS.



CUPON DE PEDIDO POR CORREO A ENVIAR A: **COCONUT.** C/ JUAN ALVAREZ MENDIZABAL, 54. 28008 MADRID

NOMBRE/APELLIDOS
DIRECCION
PROVINCIA ______ LOCALIDAD
TELÉFONO ______ C.P.
MODELO ORDENADOR
FORMA DE PAGO: □ TALÓN □ CONTRA REEMBOLSO

TITULOS	PRECIO
Gastos de envío	200
TOTAL	

- **IVA INCLUIDO EN TODOS LOS PRODUCTOS**
- **ENVIOS DE MATERIAL A TODA ESPAÑA. CONSULTAR**

E-MOTION — ATARI

```
10    'POKES E-MOTION
20    'POR M.J.B & D.R.P
30    DIM B$(520)
31    B=0
32    fullw 2
35    PRINT "INTRODUCE EL DISCO DEL E-MOTION"
40    PRINT "ASEGURATE DE QUITAR LA PROTECCION DEL DISCO"
51    INPUT "PONER POKES O QUITAR POKES (1 O 2)";a
65    IF A=2 THEN GOTO 120
75    RESTORE 1000
80    READ A:FOR N=1 TO A:READ TRACK,SECTOR,OFFSET$,DATO
85    OFFSET=VAL("&H"+OFFSET$)
90    XBIOS 8,VARPTR(B$),0,0,SECTOR  ,TRACK,0,1
100   POKE_W VARPTR(B$)+OFFSET,DATO
105   XBIOS 9,VARPTR(B$),0,0,SECTOR  ,TRACK,0,1
110   NEXT N:end
120   IF A$="1" THEN RESTORE 1200:GOTO 80
125   RESTORE 1100:GOTO 80
1000  DATA 2
1001  DATA 11,4,42,20081
1002  DATA 11,4,44,24580
1100  DATA 2
1101  DATA 11,4,42,21248
1102  DATA 11,4,44,27140
```

ATARI ST.

KID GLOVES — ATARI


ATARI ST.

```
10    'POKES KID GLOVES
20    'POR M.J.B & D.R.P
30    DIM B$(520)
32    fullw 2
35    PRINT "INTRODUCE EL DISCO DEL KID GLOVES"
40    PRINT "ASEGURATE DE QUITAR LA PROTECCION DEL DISCO"
51    INPUT "PONER POKES O QUITAR POKES (1 O 2)";a
65    IF A=2 THEN GOTO 120
75    RESTORE 1000
80    READ A:FOR N=1 TO A:READ TRACK,SECTOR,OFFSET$,DATO
85    OFFSET=VAL("&H"+OFFSET$)
90    XBIOS 8,VARPTR(B$),0,0,SECTOR  ,TRACK,0,1
100   POKE_W VARPTR(B$)+OFFSET,DATO
105   XBIOS 9,VARPTR(B$),0,0,SECTOR  ,TRACK,0,1
110   NEXT N:end
120   IF A$="1" THEN RESTORE 1200:GOTO 80
125   RESTORE 1100:GOTO 80
1000  DATA 4
1001  DATA 23,10,10C,20081
1002  DATA 20,6,2E,20081
1003  DATA 19,8,130,20081
1004  DATA 23,9,7C,20081
1100  DATA 4
1101  DATA 23,10,10C,21328
1102  DATA 20,6,2E,21332
1103  DATA 19,8,130,21328
1104  DATA 23,9,7C,21328
```


ATARI ST.

AFTER THE WAR — AMIGA

AMIGA


AMIGA

```
REM Cargador After the war
REM Pedro Jose Rodriguez 16-4-90
DEF FNn=(UCASE$(a$)="N"):CLS:DIM c%(256):n=0:sum=0:a$="":RESTORE
WHILE a$<>"*":READ a$:byte=VAL("&H"+a$):c%(n)=byte:sum=sum+byte:n=n+1:WEND
IF sum<>859257& THEN PRINT"Error en los data!":END
PRINT"PRIMERA PARTE":PRINT
INPUT"Vidas infinitas";a$:IF FNn THEN c%(83)=&H6006
INPUT"Energia infinita";a$:IF FNn THEN c%(87)=&H6006
INPUT"Tiempo infinito";a$:IF FNn THEN c%(91)=&H6006
PRINT:PRINT"SEGUNDA PARTE":PRINT
INPUT"Vidas infinitas";a$:IF FNn THEN c%(98)=&H6006
INPUT"Tiempo infinito";a$:IF FNn THEN c%(102)=&H6006
PRINT:PRINT"La opcion de tiempo infinito de la primera fase funciona"
PRINT"aunque veas que el indicador correspondiente se incrementa"
PRINT"La clave para la segunda fase es 101069"
PRINT:PRINT"Inserta disco original...":start=VARPTR(c%(0)):CALL start
DATA 41FA.0016.43F9.0007.0000.45FA.00CE.2649.12D8.B5C8.66FA.4ED3.2C79.0000
DATA 0004.41FA.0030,2D48.002E,41EE,0022,7016.4281.D258,51C8.FFFC.4641.3D41
DATA 0052.0839.0004.00BF.E001.66F6.23FC,00FC.0002.0000.0080.4E40.48E7.0082
DATA 2C79.0000.0004.41FA.0012.216E.FE3A.0002.2D48.FE3A.4CDF.4100.4E75.4EB9
DATA FFFF.FFFF.0C94.444F.5300,66F0.2D7A.FFF2.FE3A.41FA,0010.397C.4EF9.005C
DATA 2948.005E.4EEC,000C.41FA.0010.2748.00C0.41FA.0026.2748.00AC.4ED3.33FC
DATA 6002.0001.575A.33FC.6002.0001.5730.33FC.4E75.0000.9BB8.4EF9.0000.8000
DATA 33FC.4E71.0001.1512.33FC.6006.0001.1550.4EF9.0000.9000.*
```

KID GLOVES — AMIGA

```
REM ***********************************************************************
REM *   CARGADOR 'KID GLOVES' (AMIGA) - (C) 1990 TONI VERDU - MICROMANIA   *
REM ***********************************************************************
DIM C%(130):DEF FNU=(UCASE$(V$)="N"):CH#=0:V=&H6002
FOR I=0 TO 129:READ V$:C%(I)=VAL("&H"+V$):CH#=CH#+C%(I)^(I+1):NEXT
IF CH#<>67879505& THEN PRINT "ERROR EN LOS DATA !!":END
INPUT "NIVEL INICIAL (1-50) ":N:IF (N>0) AND (N<51) THEN C%(106)=N-1
INPUT "VIDAS INFINITAS (S/N) ":V$:IF FNU THEN C%(99)=V
INPUT "HECHIZOS INFINITOS (S/N) ":V$:IF FNU THEN C%(101)=V
INPUT "BOMBAS INFINITAS (S/N) ":V$:IF FNU THEN C%(103)=V
INPUT "LLAVES INFINITAS (S/N) ":V$:IF FNU THEN C%(111)=V+2
INPUT "INMUNIDAD TOTAL (S/N) ":V$:IF FNU THEN C%(108)=V+2
INPUT "TIENDAS GRATUITAS (S/N) ":V$:IF FNU THEN C%(114)=V+24
CLS:PRINT "OK. INSERTA EL DISCO 'KID GLOVES' EN LA UNIDAD DF0:"
C=VARPTR(C%(0)):CALL C
DATA 2C78.4.41FA.40.43F9.0.100.2449.303C.BE.12D8.51C8.FFFC.2D4A.2E.41EE.22
DATA 7016.4281.D258.51C8.FFFC.4641.3D41.52.839.4.BF.E001.66F6.21FC.FC.2.80
DATA 4E40.48E7.82.2C78.4.42AE.2E.41FA.16.216E.FE3A.18.2D48.FE3A.4CDF.4100
DATA 42B8.0.4E75.CA9.0.400.24.660C.21E9.28.0.2D7A.6.FE3A.4EB9.0.0.4AB8.0
DATA 671E.48E7.C0.2078.0.317C.4E71.8A.43FA.10.2149.164.4EE8.C.4CDF.300.4E75
DATA 41FA.A.21C8.11C0.4EF8.800.41F9.1.8000.303C.6008.323C.4E71.3141.2706
DATA 3141.CF40.3141.2996.317C.0.CCFE.117C.60.248E.317C.6004.E74A.3140.1B2E
DATA 3140.1B46.3140.1B62.3140.1B7A.3140.1C1A.3140.1C58.3140.1CBE.4EE8.CC08
```


MICRO Manía — Los 50 mejores CARGADORES AMIGA

Los cargadores para estos 50 juegos en un sólo disco.

- Alien Syndrome
- Archipelagos
- Axel's Magic Hammer
- Baal
- Barbarian II
- Batman, the Caped Crusader
- Batman, the movie
- Bombuzal
- Custodian
- Cybernoid
- Denaris
- Dogs of War
- Dragon Ninja
- Eliminator
- Garfield
- Ice Palace
- Indiana Jones & The Last Crusade
- L.E.D. Storm
- Leonardo
- Live & Let Die
- Menace
- Netherworld
- Never Mind
- Ninja Warriors
- Operation Wolf
- Out Run
- Pac-Mania
- Pandora
- Phantom Fighter
- Pinball Magic
- Roger Rabbit
- Shadow of the Beast
- Sidewinder
- Silkworm
- Skweek
- Soldier of Light
- Space Harrier
- Stryx
- Super Scramble Simulator
- Switchblade
- The Deep
- The Munsters
- Thunderbirds
- Thundercats
- Time Scanner
- Trained Assassin
- Vigilante
- Vindicators
- Xenon
- Xybots

Sólo 950 ptas.

¡No pierdas tiempo y haz tu pedido!

Recorta, copia y fotocopia este cupón y envíalo a **HOBBY PRESS, S.A.** Revista *MICROMANÍA, ctra. de Irún, Km. 12,400. 28049 MADRID.*

☐ Deseo recibir el disco de cargadores de MICROMANÍA para el ordenador Amiga al precio de **950** ptas. + 150 ptas. de gastos de envío.

Nombre .... Fecha de Nacimiento ....
Apellidos ....
Dirección ....
Localidad .... Provincia ....
C. Postal .... Teléfono ....

FORMA DE PAGO

☐ Talón bancario adjunto a nombre de **HOBBY PRESS, S.A.**
☐ Giro Postal a nombre de **HOBBY PRESS, S.A.** n.º ....
☐ Contra reembolso.
☐ Mediante tarjeta de crédito n.º ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐
☐ Visa ☐ Master Card ☐ American Express

Fecha de caducidad de la tarjeta .... Fecha y Firma
Nombre del titular (si es distinto) ....

¡¡Y AHORA TAMBIEN EN 8 BITS!!

SIM CITY

AEROPUERTO
HOSPITAL
CENTRO DE NEGOCIOS
ESTADIO
CENTRO COMERCIAL
ZONA INDUSTRIAL
PUENTE
PUERTO
SIMULADOR
MAXIS
INFOGRAMES

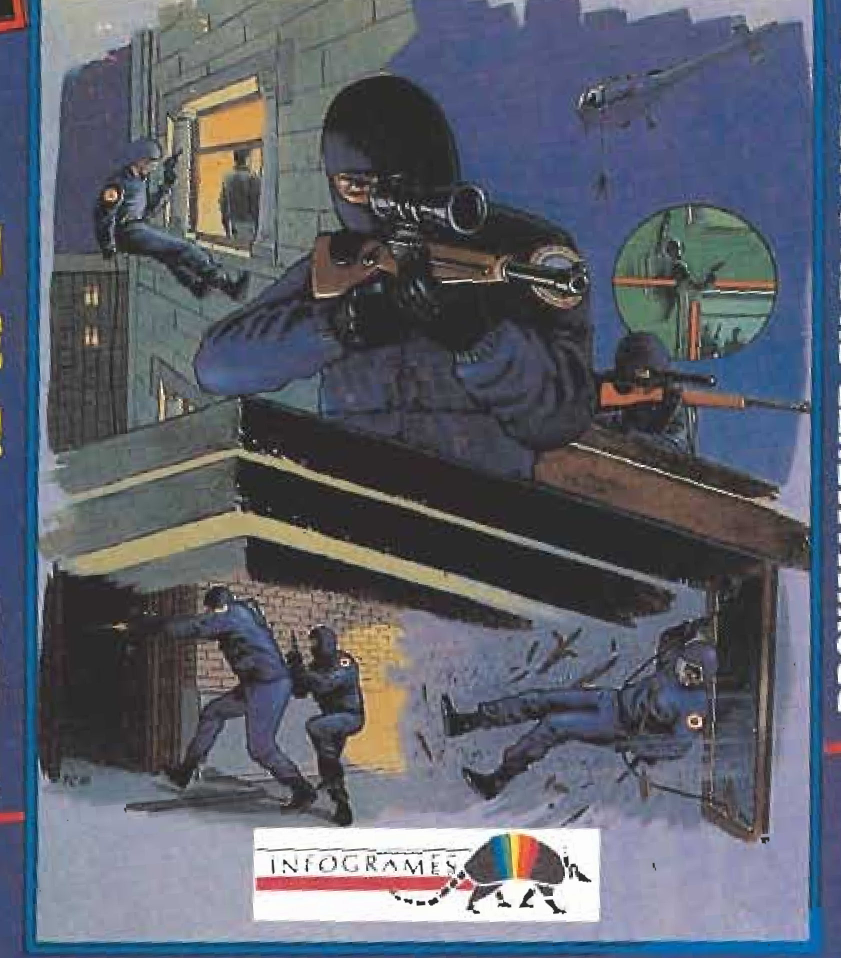
Contiene los manuales para su uso

© THE IMAGE BANK PETER HENDRIE

DEMUESTRA LO QUE SERIAS CAPAZ DE HACER SI TUVIERAS EL PODER EN TUS MANOS.

MEJOR PROGRAMA EDUCACIONAL DEL AÑO.

SP · SP+3 · AMSTRAD · AMSTRAD DISCO
COMMODORE · ATARI · AMIGA · PC



¡¡MAS ACCION DE LA QUE PUEDAS IMAGINAR!!

SP · SP+3 · AMSTRAD · AMSTRAD DISCO
COMMODORE · MSX · ATARI · AMIGA · PC



ERBE



DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPANA
ERBE SOFTWARE
C/ SERRANO, 240
28016 MADRID

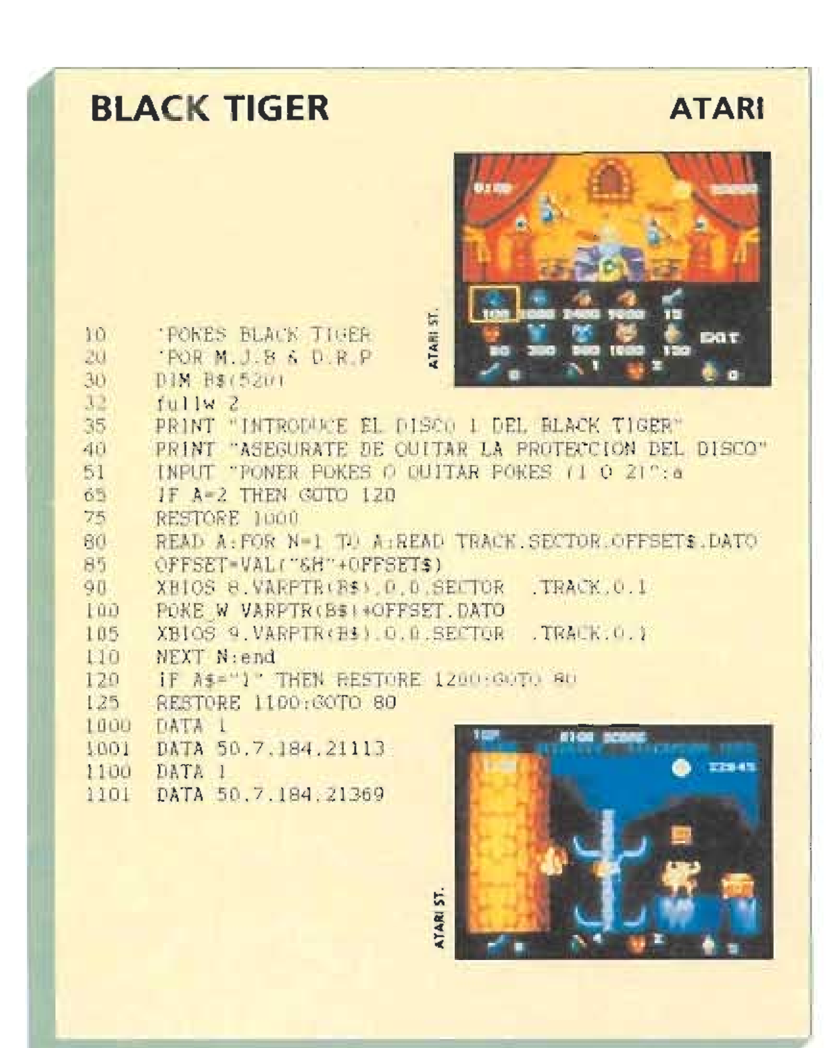
DELEGACION CATALUNA
C/ TAMARIT, 115
08015 BARCELONA

REPRESENTANTE CANARIAS
PEDRO GONZALEZ MELIAN
35001 LAS PALMAS

DISTRIBUIDOR EN BALEARES
EXCLUSIVAS FILMS BALEARES
C/ LA RAMBLA, 3
07003 PALMA DE MALLORCA

DISTRIBUIDOR EN ASTURIAS
MUSICAL NORTE

BLACK TIGER — ATARI




```
10    'POKES BLACK TIGER
20    'POR M.J.B & D.R.P
30    DIM B$(520)
32    fullw 2
35    PRINT "INTRODUCE EL DISCO 1 DEL BLACK TIGER"
40    PRINT "ASEGURATE DE QUITAR LA PROTECCION DEL DISCO"
51    INPUT "PONER POKES O QUITAR POKES (1 O 2)":a
65    IF A=2 THEN GOTO 120
75    RESTORE 1000
80    READ A:FOR N=1 TO A:READ TRACK.SECTOR.OFFSET$.DATO
85    OFFSET=VAL("&H"+OFFSET$)
90    XBIOS 8.VARPTR(B$).0.0.SECTOR  .TRACK.0.1
100   POKE_W VARPTR(B$)+OFFSET.DATO
105   XBIOS 9.VARPTR(B$).0.0.SECTOR  .TRACK.0.1
110   NEXT N:end
120   IF A$="1" THEN RESTORE 1200:GOTO 80
125   RESTORE 1100:GOTO 80
1000  DATA 1
1001  DATA 50.7.184.21113
1100  DATA 1
1101  DATA 50.7.184.21369
```

PIPE MANIA — AMIGA




```
REM *****************************************************************
REM *   CARGADOR 'PIPE MANIA' (AMIGA) - (C) 1990 TONI VERDU - MICROMANIA   *
REM *****************************************************************
DIM C%(150):DEF FNU=(UCASE$(V$)="N"):CH#=0
FOR I=0 TO 149:READ V$:C%(I)=VAL("&H"+V$):CH#=CH#+C%(I)*(I+1):NEXT
IF CH#<>115160155& THEN PRINT "ERROR EN LOS DATA !!":END
INPUT "INMORTALIDAD (S/N) ":V$:IF FNU THEN C%(126)=&H600A
INPUT "TIEMPO INFINITO (S/N) ":V$:IF FNU THEN C%(132)=&H600C
CLS:PRINT "OK. INSERTA EL DISCO 'PIPE MANIA' EN LA UNIDAD DF0:":PRINT
PRINT "-Los passwords son :"
FOR I=0 TO 6:READ V$:PRINT " NIVEL "RIGHT$(STR$(4*I+5).2)" : "V$:NEXT:PRINT
PRINT "(Con tiempo infinito. pulsar 'F' para que empiece a salir el agua)"
C=VARPTR(C%(0)):CALL C
DATA 2C78.4.41FA.3E.43F8.100.2449.303C.E8.12D8.51C8.FFFC.2D4A.2E.41EE.22
DATA 7016,4281.D258.51C8.FFFC,4641.3D41.52.839.4.BF.E001.66F6.21FC.FC.2.80
DATA 4E40.48E7.C2.2C78.4.42AE.2E.41FA.34.20AE.FF3C.41FA.20.2D48.FF3C.43F8.20
DATA 41FA.70.2091.41FA.3A.2288.4CDF.4300.4E75.0.0.2F08.41FA.AE.2080.205F
DATA 4EB9.0.0.48E7.4080.223A.9C.C81.0.3F28.6606.41FA.FFDA.2080.4CDF.102.4E75
DATA 48E7.C0.41FA.FFCA.4A90.671E.2250.C69.FFDC.2042.6614.4290.21C9.0.337C
DATA 4EB8.2040.41FA.10.3348.2042.4CDF.300.4EF9.0.0.48E7.C0.2078.0.2068.E6
DATA 317C.4EF8.CC.43FA.E.3149.CE.4CDF.300.4EEE.FFDC.31FC.6002.3FA0.31FC.6002
DATA 3FB2.31FC.4EB9.1678.41FA.A.21C8.167A.4EFB.308C.C78.1.564.6604.4278.564
DATA 4A78.564.4E75.GRIP.TICK.DOCK.OOZE.BLOB.BALL.WILD
```




PERIFÉRICOS:	PTAS.
MONITOR 1084 A-500	54.000
FILTRO FLICKER MASTER	4.500
AMPLIACIÓN 512 K A-500	19.900
AMPLIACIÓN 1,8 MG. A-500	54.900
UNIDAD DE DISCO 5,25 A-500	27.900
UNIDAD DE DISCO 3.5 A-500	19.900
CABLE IMPRESORA	2.500
CABLE EUROCONECTOR	2.500
GENLOCK	39.900
ALMOHADILLA RATÓN	990
DIGIVIEW GOLD	25.000
MODULADOR TV	6.500
GENLOCK GST 30XP	99.900
FILTRO ELEKTRONICO RGB	54.900



CUPÓN DE PEDIDO

Nombre ....

Dirección ....

....

Localidad .... Provincia ....

C.P. .... Teléfono ....

Producto ....

....

.... P.V.P. ....

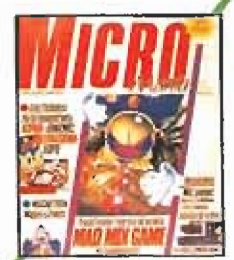
Si no los tienes, pídenoslos

Para mayor comodidad a la hora de elegir los números que no tienes, detallamos los juegos ampliamente comentados en cada una de ellas, de la segunda época de MICROMANÍA. Puedes hacer tu pedido rellenando el cupón que incluye la revista o llamando al teléfono (91) 734 65 00.



1

• Target Renegade • La Guerra de las Vajillas • Black Beard • Garfield • Turbo Girl • Venom Strikes Back • La Pantera Rosa.



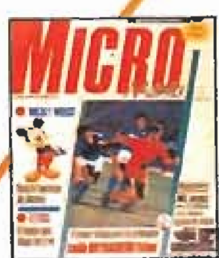
2

• Desolator • Charlie Chaplin • Mad Mix Games • Karnov • Hundra • Magnetron • Mortadelo y Filemón • Gutz • Cybernoid.



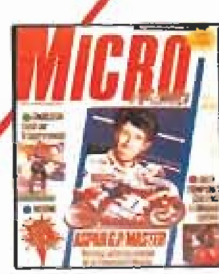
3

• Beyond The Ice Palace • Los Pájaros de Bangkok • Gothik • Street Sports Basketball • Skate Crazy • Capitán Sevilla.



4

• Emilio Butragueño Fútbol • Hopping Mad • Terramex • Andy Capp • Tetris • Chicago's 30 • The Race Against Time • Mickey Mouse.



5

• Daley Thompson • Overlander • Street Figther • Dark Side • Vindicator • Meganova • Aspar G.P. Master • Humphrey.



6

• Thypoon • Samurai Warrior • Coliseum • The Games Winter Edition • Vampire's Empire • Operation Wolf • 1943 • Road Blaster • Where Time Stood Still.



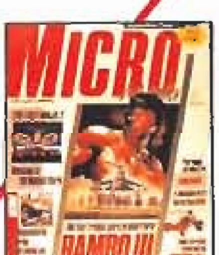
7

• Barbarian II • Artura • Rock'n Roller • Thunder Blade • Soldier of Fortune • Live and Let Die • Intensity • Triple Comando • El Poder Oscuro • Cybernoid II • Sol Negro.



8

• Afterburner • Robocop • Wells & Fargo • Barbarian • Savage • Paris-Dakar • Navy Moves.



9

• Pac-Manía • Batman • The Caped Crusader • Total Eclipse • Rambo III • The Last Ninja II.



10

• Dragon Ninja • Stargilder 2 • Star Trek • Quien engañó a Roger Rabbit • Tuareg • R-Type • El Retorno del Jedi • Netherworld • Dark Fusión.



11

• The Munsters • Double Dragon • Technocop • Alien Syndrome • Led Storm.



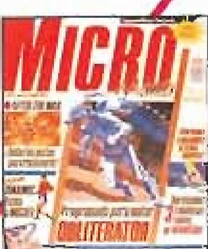
12

• Perico Delgado • Gonzzalez • Rescate Atlántida • The Muncher • Metrópolis • Eliminator.



13

• Xenon • Renegade III • H.A.T.E. • Ulises • The Games Summer Edition • After the War.



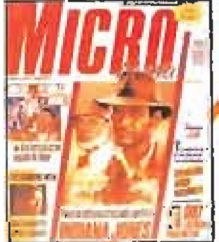
14

• Super Scramble • Obliterator • Stormlord • Zanny Golf • Enmanuelle • Purple Saturn Day.



15

• Vigilante • Casanova • Forgotten Worlds • Tiburon • Red Heat • Populous • Bumpy • Turbo Cup.



16

• Xybots • Archipélagos • Juana de Arco • Kick off • Indiana Jones y la última cruzada • The running man • 007 licencia para matar.



17

• Tintín • Blood Money • Billiards Simulator • Michel Fútbol Master • Emilio Butragueño 2 • Comando Quatro • Thunderbirds.



18

• Dragon Spirit • Ballistix • Test Drive II • Kings of the beach • Mot • Batman • Aventura Original • A.M.C.



19

• Shadow of the Beast • Indiana Jones the Graphic Adventure • Viaje al Centro de la Tierra • Rick Dangerous • Toi Acid Game • Mazemanía • Strider.



20

• Operation Thunderbolt • Asterix y el golpe del Menhir • F-16 Combat Pilot • Comparativa coches • Emilio Sánchez Vicario Grand Slam • Satán • Cazafantasmas II • Moonwalker • Ghouls'n'ghosts • Los Intocables.



21

• Mortadelo y Filemón 2 • Commando • Oliver y su pandilla • Sherman M$ • Snoopy and Peanuts • Capitán Trueno • Tusker • Livingstone Supongo II.



22

• Pro tennis Tour • Black Tiger • Test Drive II • Budokan • Xenon II • Chambers of Shaolin • Snoopy • Jabato • RAM.



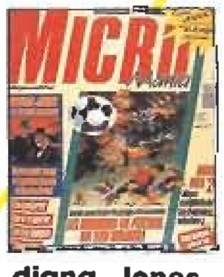
23

• E-Motion • Space Ace • Block Out • Rainbow Islands • Iron Lord • Paris-Dakar 90 • Myth • Beverly Hills Cop.



24

• Ice Breaker • Double Dragon II • Klax • Maya • Kid Gloves • Infestation • Senda salvaje • Dragon's Lair • Jungle Warrior.

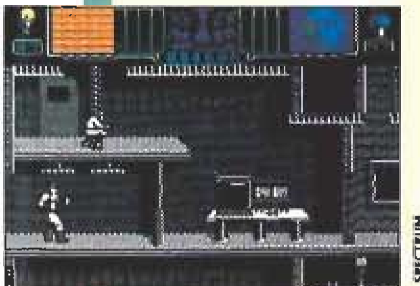


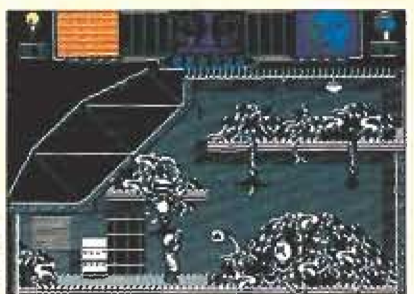
25

• Escape from Singe's Castle • Castle Master • Indiana Jones, la aventura gráfica • Mad Mix II • Player Manager • Italia 90 • Machester United • World Cup Soccer 90.

CARGADORES

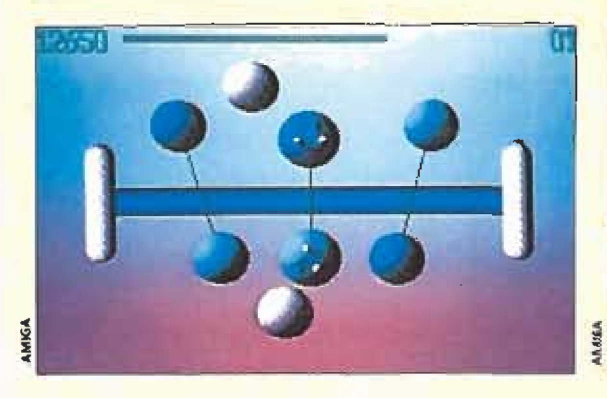
HAMMERFIST — SPECTRUM






```
  10 REM Cargador HammerFist
  12 SAVE *"n";1 LINE 30
  20 REM Pedro Jose Rodriguez-90
  30 PAPER 0: INK 7: BORDER 0: C
LEAR 65535
  40 LET sum=0: FOR n=64500 TO 6
4682: READ a: POKE n,a: LET sum=
sum+a: NEXT n: IF sum<>20833 THE
N PRINT "Error en los data!": ST
OP
  50 PRINT "Este cargador propor
ciona ener- gia,disparos y pulos
 infinitos  para las cuatro fase
s"''"Inserta cinta original y pu
lsa  una tecla..."
  60 PAUSE 0: INK 0: POKE 23624,
0: POKE 23417,84: CLEAR
  70 LOAD ""SCREEN$ : RANDOMIZE
USR 64500
  80 DATA 221,33,0,0,17,17,0,175
,55,205,86,5,221,33,112,96,17,10
2,155,62,255,55,205,86,5
  90 DATA 33,45,252,17,255,232,1
,126,0,237,176,33,62,223,34,244,
203,33,0,0,34,45,177,33,167
 100 DATA 0,34,151,185,195,80,16
1,42,190,233,34,254,87,49,0,0,22
1,42,186,233,237,91,188,233,62
 110 DATA 86,55,20,8,21,243,62,1
5,211,254,205,98,5,48,232,175,21
1,254,58,80,195,33,193,204,17
 120 DATA 57,179,1,116,186,254,5
8,40,22,33,66,204,17,96,177,1,22
9,185,254,84,40,9,33,186,204
 130 DATA 17,128,179,1,196,186,2
29,221,225,221,54,0,62,221,54,1,
223,213,221,225,221,54,0,0,221
 140 DATA 54,1,0,197,221,225,221
,54,0,167,221,54,1,0,254,12,40,1
1,33,0,252,17,255,232,1
 150 DATA 126,0,237,176,42,254,8
7,233
```

E-MOTION — PC






```
10 ' CARGADOR PARA EL E-MOTION (PC, CGA-TANDY-EGA-VGA)
20 ' *** POR JAVIER SANCHEZ FRANSESCH ***
30 CLS:KEY OFF
40 READ C:S=S+C:IF C=-1 THEN 70
50 C$=C$+CHR$(C)
60 GOTO 40
70 IF S<>12892 THEN PRINT "ERROR EN LOS DATAS!":END
80 PRINT "    INTRODUCE EL DISCO DONDE QUIERAS GRABAR EL CARGADOR Y
PULSA UNA TECLA"
90 IF INKEY$="" THEN 90
100 OPEN "cemot.com" FOR OUTPUT AS #1
110 PRINT #1,C$
120 CLOSE 1
130 PRINT:PRINT "CREADO EL FICHERO CEMOT.COM, CARGALO ANTES DEL
E-MOTION Y CONSEGUIRAS JUGAR CON VIDAS INFINITAS."
140 END
150 DATA  233,119,0,130,252,0,117,67,46,163,80,1,46,137,30,82,1
160 DATA  88,91,83,80,30,142,219,129,62,182,14,255,14,117,33,199,6
170 DATA  182,14,144,144,199,6,184,14,144,144,250,184,0,0,142,216,46
180 DATA  161,76,1,163,64,0,46,161,78,1,163,66,0,251,31,46,161
190 DATA  80,1,46,139,30,82,1,234,0,0,0,0,0,0,0,0,67
200 DATA  97,114,103,97,32,97,104,111,114,97,32,101,108,32,69,45,77
210 DATA  79,84,73,79,78,46,10,13,40,67,41,32,74,46,83,46,70
220 DATA  46,36,0,14,31,184,16,53,205,33,137,30,76,1,140,6,78
230 DATA  1,184,16,37,186,3,1,14,31,205,33,180,9,14,31,186,84
240 DATA  1,205,33,186,121,1,205,39,-1
```

IMPOSSAMOLE — AMSTRAD

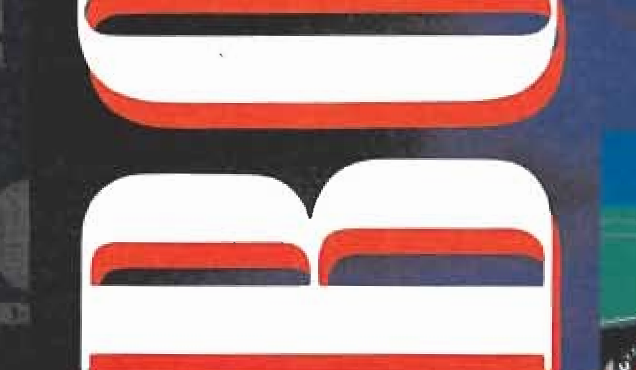
```
10 REM CARGADOR PARA "IMPOSSAMOLE"
VERSION ORIGINAL
20 REM AMSTRAD-CINTA  POR C.H.A.B
30 MODE 1:check=0:FOR X=&100 TO &108:REA
D A$:a=VAL("&"+A$):POKE X.A:CHECK=CHECK+
A:NEXT:IF CHECK<>681 THEN CLS:LOCATE 8,1
2:PRINT"Error al introducir las datas":E
ND
40 a$="":LOCATE 1.1:PRINT"Quieres energi
a infinita (S/N): ":a$=INKEY$:WHILE A$="
":A$=UPPER$(INKEY$):WEND:SOUND 1.400.3.1
5:LOCATE 32,1:PRINT a$
50 IF A$="S" THEN POKE &102.0:GOTO 80
60 IF A$="N" THEN GOTO 80
70 LOCATE 32.1:PRINT" ":GOTO 40
80 LOCATE 10.13:PRINT "Inserta IMPOSSAMO
LE";X$:LOCATE 5.15:PRINT"pulsa PLAY y lu
ego una tecla":CALL &BB18:LOCATE 2,25:PR
INT"Cargando...:Espera un momento"
90 MEMORY &7FFF:LOAD"!MONTY    .BIN":POKE
 &8084,0:POKE &8085,&1:CALL &8000
100 DATA F3,3E,01,32,1C,26,C3,1F,21
```

PERSIAN GULF INFERNO — COMMODORE

```
1 REM*********************************
2 REM*                               *
3 REM*   PERSIAN GULF INFERNO        *
4 REM* (C) JOSE DOS SANTOS  1990     *
5 REM*                               *
6 REM*********************************
7 POKE53281,1:POKE53280,1:POKE646,5:PRINTCHR$(
147)
8 FORN=49152TO49202:READA:POKEN,A:S=S+A:NEXT
9 IFS<>5941THENPRINT"ERROR EN  DATAS":END
10 INPUT"ENERGIA INFINITA (S/N)";A$:IFA$="N"TH
ENPOKE49187,44
11 INPUT"TIEMPO INFINITO (S/N)";A$:IFA$="N"THE
NPOKE49192,44
12 PRINT:PRINT"PREPARA LA CINTA Y PULSA UNA TE
CLA"
13 POKE53280,PEEK(162):GETA$:IFA$=""THEN13
14 POKE816,0:POKE817,192:POKE2050,0:LOAD
15 DATA32,165,244,169,32,141,30,5,169,163,141,
31,5,169,7,141,32
16 DATA5,162,0,189,32,192,157,163,7,232,224,32
,208,245,96,72,169
17 DATA165,141,32,138,169,0,141,251,140,104,23
8,32,208,96,74,68,83
```

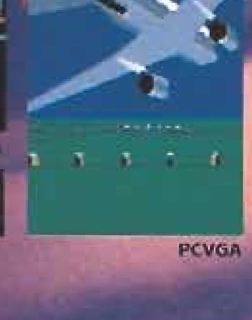
SPECTRUM / AMSTRAD
AMSTRAD DISCO / MSX / COMMODORE
AMIGA / ATARI / PC

FIGHTER BOMBER


AMIGA



CGA


PCVGA

ACTIVISION
SIMULATION SOFTWARE
© Computer Game Vektor Grafix 1989.

ya en 8 bits

MCM SOFTWARE

C/. SERRANO, 240 28016 MADRID TEL. (91) 457 50 58

E-MOTION — SPECTRUM

```
  10 CLEAR 25000: POKE 23417,84
  20 FOR x=1 TO 3: LOAD ""CODE :
 POKE 23739,111: NEXT x
  30 IF PEEK 26000=0 THEN GO TO
60
  40 POKE 50821,1: POKE 28414,0:
 POKE 34602,0
  50 RUN USR 25700
  60 POKE 57447,1: POKE 36268,0:
 POKE 40460,0
  70 RUN USR 33160
```

SENDA SALVAJE — AMSTRAD




```
10 REM CARGADOR PARA "SENDA SALVAJE"
  VERSION ORIGINAL
20 REM AMSTRAD-CINTA  POR C.H.A.B
30 MODE 1:BORDER 0:INK 0,0:INK 1,26:INK
2,6:INK 3.6,0:LOCATE 2.2:PRINT"PRIMERA O
 SEGUNDA PARTE (1/2): "
40 WHILE X$="":X$=INKEY$:WEND:SOUND 1.25
0,8,15:LOCATE 33,2:PRINT X$:IF X$="1" TH
EN GOSUB 160:GOTO 70
50 IF X$="2" THEN GOSUB 160:POKE &A002,&
E6:POKE &A004.&DC:POKE &A005.&6F:POKE &A
009.&9E:POKE &A00A,&6F:GOTO 70
60 GOTO 30
70 CLS:PEN 3:LOCATE 16.21:PRINT"!ATENCIO
N!":PEN 1:LOCATE 1.22:PRINT"Si pides ene
rgia infinita.procura no".:PRINT"caer en
 las trampas pues tendras que",:PRINT"ab
ortar el juego."
80 a$="":LOCATE 2,2:PRINT"Quieres energi
a infinita (S/N): ":WHILE A$="":A$=UPPER
$(INKEY$):WEND:SOUND 1,200.8,15:LOCATE 3
4,2:PRINT a$
90 IF a$="S" THEN POKE &A007.0:GOTO 120
100 IF a$="N" THEN GOTO 120
110 GOTO 80
120 a$="":LOCATE 3,4:PRINT"Quieres vidas
 infinitas (S/N): ":a$=INKEY$:WHILE A$="
":A$=UPPER$(INKEY$):WEND:SOUND 1,400.3,1
5:LOCATE 34,4:PRINT a$
130 IF a$="S" THEN MODE 0:IF X$="2" THEN
 POKE &A002,&E7:LOCATE 1,12:PRINT"La cla
ve es:PLATANON":CALL 9000 ELSE POKE &A00
2.&86:CALL 9000
140 IF a$="N" THEN MODE 0:IF X$="2" THEN
 LOCATE 1,12:PRINT"La clave es:PLATANON"
:CALL 9000 ELSE CALL 9000
150 GOTO 120
160 LOCATE 12.13:PRINT "Inserta SENDA :X
$:LOCATE 5,15:PRINT"pulsa PLAY y luego u
na tecla":CALL &BB18:LOCATE 2.25:PRINT"C
argando...:Espera un momento"
170 OPENOUT"D":MEMORY 8000:CLOSEOUT:LOAD
"!LOADER",9000:POKE 9005,&A0
180 check=0:FOR X=&A000 TO &A00D:READ A$
:a=VAL("&"+A$):POKE X,A:CHECK=CHECK+A:NE
XT:IF CHECK<>1399 THEN CLS:LOCATE 8.12:P
RINT"Error al introducir las datas":END
190 RETURN
200 DATA F3.3E.84.32.57.78.3E.3D.32.19.7
8,C3,00,C0
```

BAD COMPANY — AMIGA

```
REM ***********************************************************************
REM *  CARGADOR 'BAD COMPANY' (AMIGA) - (C) 1990  TONI VERDU - MICROMANIA  *
REM ***********************************************************************
DIM C%(129):DEF FNU=(UCASE$(V$)="N"):CH#=0
FOR I=0 TO 128:READ V$:C%(I)=VAL("&H"+V$):CH#=CH#+C%(I)*(I+1):NEXT
IF CH#<>83265283& THEN PRINT "ERROR EN LOS DATA !!":END
INPUT "VIDAS INFINITAS (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(110)=&H6006
INPUT "ENERGIA INFINITA (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(114)=&H6016
CLS:PRINT "OK. INSERTA EL DISCO 'BAD COMPANY' EN LA UNIDAD DF0:"
C=VARPTR(C%(0)):CALL C
DATA 2C78,4,41FA,3E,226E,3A,2449,303C,BE,12D8,51C8,FFFC,2D4A,2E,41EE,22,7016
DATA 4281,D258,51C8,FFFC,4641,3D41,52,839,4,BF,E001,66F6,21FC,FC,2,80,4E40
DATA 48E7,C2,2C78,4,42AE,2E,41FA,34,20AE,FF3C,41FA,20,2D48,FF3C,43F8,20,41FA
DATA 72,2091,41FA,3A,2288,4CDF,4300,4E75,C,0,2F08,41FA,84,2080,205F,4EB9,0,0
DATA 48E7,4080,223A,72,C81,0,1EE4,6606,41FA,FFDA,2080,4CDF,102,4E75,48E7,C0
DATA 41FA,FFCA,4A90,6720,2250,C69,1C,15C,6616,4290,337C,6002,9C,337C,6002,B8
DATA 41FA,10,2348,15A,4CDF,300,4EF9,0,0,13FC,4A,2,4404,33FC,6002,2,266C,33FC
DATA 6002,2,5670,33FC,6002,2,63C8,4EF9,2,1C
```

CASTLE MASTER — PC










```
10 ' -----------------------------------------------------
20 ' Cargador de CASTLE MASTER -EGA- por Jesús Prez Sicilia
30 ' -----------------------------------------------------
40 '
50 NB = 80: NL = NB / 20: A=10: B=11: C=12: D=13: E=14: F=15
60 COLOR 6, 0, 0: CLS
70 LOCATE 13, 36: PRINT "ESPERE ..."
80 DIR = 0: DEF SEG = &H9000: OFFSET = 0
90 FOR W1 = 1 TO NL
100 CHECKSUM = 0: Z = 1: READ L$, SUMA
110 FOR W2 = 1 TO 39 STEP 2
120 B1$ = MID$ (L$,Z,1): B2$ = MID$ (L$,Z+1,1): Z = Z + 2
130 A1 = ASC(B1$): A2 = ASC(B2$)
140 NIB1 = A1+48*(A1<58)+55*(A1>57): NIB2 = A2+48*(A2<58)+55*(A2>57)
150 BYTE = NIB1 * 16 + NIB2: CHECKSUM = CHECKSUM + BYTE: POKE DIR, BYTE: DIR = D
IR + 1
160 NEXT W2
170 IF CHECKSUM <> SUMA THEN CLS: LOCATE 12, 29: PRINT "ERROR EN LINEA DATA ": W
1: LOCATE 22, 1: STOP
180 NEXT W1
190 CLS: LIN = 7
200 D11 = &H11: D12 = &H21
210 B1 = 2
220 LOCATE 1, 25: COLOR 7: PRINT "Cargador   CASTLE MASTER -EGA-": COLOR 6
230 LOCATE 3, 21: COLOR 2: PRINT "(C) Jesús Prez Sicilia  Almería 1990": COLOR
6
240 LOCATE  9, 19: PRINT "¿ Fuerza infinita (s/n) ? ........... S"
250 GOSUB 340
260 IF X$ = "N" OR X$ = "n" THEN Y$ = "N" ELSE B1 = 0: Y$ = "S"
270 GOSUB 360
280 LOCATE 20, 23: COLOR 0,3: PRINT " Pulsa  <Intro>  si es correcto ": COLOR 6,
0: X$ = INPUT$(1): IF X$ <> CHR$(13) THEN 190
290 POKE D11,B1: POKE D12,B1
300 CLS: LOCATE 12, 1: PRINT "Introduce el disco 1 de CASTLE MASTER sin protecci
ón contra escritura"; CHR$(13); "en la unidad A: y pulsa una tecla...": X$ = INP
UT$(1)
310 CALL OFFSET
320 PRINT: PRINT: PRINT: PRINT "El juego ya está modificado. Para jugar teclea '
CASTLE' y pulsa <INTRO> ...": PRINT: PRINT
330 SYSTEM
340 LIN = LIN + 2: Y$ = "s": LOCATE LIN, 60: COLOR 4: PRINT CHR$(17): COLOR 6: X
$ = INPUT$(1)
350 RETURN
360 LOCATE LIN, 58: PRINT Y$;"  "
370 RETURN
380
390 DATA "551E8CC88ED8BA390052E81C00C6067A00005AE8", 2046
400 DATA "1A00BA3C0052E80C00C6068A01005AE80A001F5D", 1397
410 DATA "C8E80B00CD259DC3E80400CD269DC3B800928ED8", 2559
420 DATA "28C0B9010029DBC300000000000000000000000", 0873
```

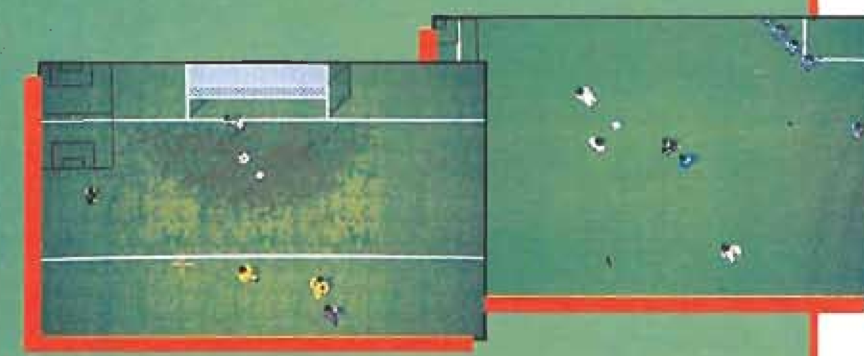
KICK OFF 2

RITMO ALUCINANTE - JUEGO TACTICO SOBERBIO - PRECISION REALISMO - ENORME JUGABILIDAD

KICK OFF 2 incrementa de una forma tremenda la jugabilidad de KICK OFF, ganador del premio al JUEGO DEL AÑO en el Reino Unido y varios galardones similares en todo el mundo.
Se han añadido un montón de características nuevas al juego que ha cautivado a miles y miles de personas en todos los países.
Campo de tamaño total con "scrolling" multidireccional y con los jugadores, áreas, etc., en proporción correcta.
Opción 1 a 4 jugadores (Amiga y ST sólo).
Opción EQUIPO DE DOS JUGADORES contra el ordenador o contra otros 2 jugadores.
Cientos de jugadores, cada uno con una combinación única de atributos (Ritmo, Resistencia, Agresividad, etc.) y habilidades (Pase, Tiro, Corte, etc.).
Controles instintivos del joystick para driblar, pasar, chutar, cabecear o picar un balón y hacer cortes deslizantes o disparos en "chilena".
Controles DESPUES DEL TOQUE para "picar" la pelota o tirar "a rosca".
Variedad de TIROS LIBRES incluyendo la posibilidad de picar el balón o desviarlo de "rosca" alrededor de la barrera del contrario. 9 tipos de saques de CORNER con control completo de la potencia y dirección del saque. SAQUE DE BANDA corto y largo.
Selección del equipo de una plantilla de 16 jugadores con sustitución y elección y cambio de tácticas.
Competiciones de LIGA y COPA con descuento por lesiones, PRORROGA y muerte rápida con LANZAMIENTO DE TANDAS DE PENALTIS en caso de empate.
Almacenamiento de hasta 10 REPETICIONES DE JUGADAS con goles en memoria.
Facilidad para VER, EDITAR y SALVAR las repeticiones de jugadas y crear el disco de GOLES DE ORO.
DISEÑO DE UNIFORME, con 6 estilos y 32 colores.
Posibilidad de cargar equipos PLAYER MANAGER para un juego simple o un juego de liga (Amiga y ST sólo).
Carga tus propias tácticas diseñadas en PLAYER MANAGER.
Cartulinas rojas y amarillas, 24 ARBITROS diferentes cada uno con su temperamento y estilo, reglas del FUERA DE JUEGO, y un montón de características que hacen de KICK OFF 2 el simulador perfecto de fútbol.



SYSTEM 4 de España, S. A.
Pza. de los Mártires, 10
28034 MADRID
Tel.: 735 01 02
Fax: 735 06 95





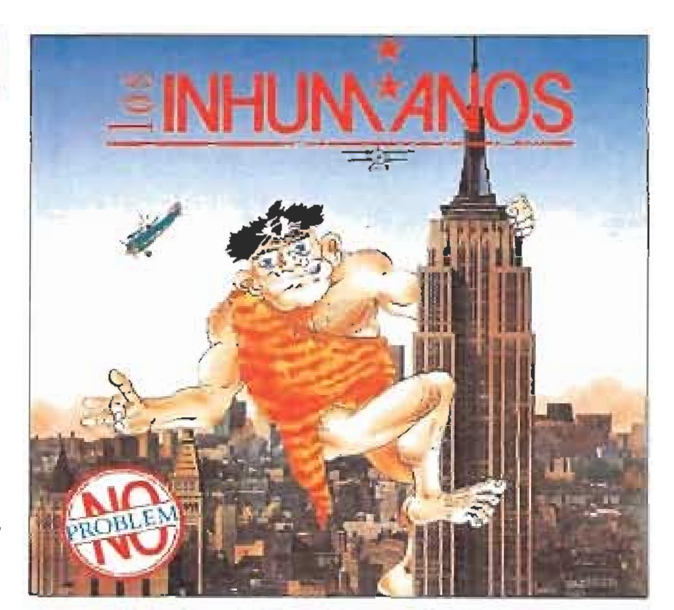
Por Santiago Erice

CON EL MORRO POR MONTERA

LOS INHUMANOS

Los Inhumanos no se sabe cuántos son en realidad. Está claro que muchos. Han decidido echarle morro al mundo de la canción y sacar tajada del asunto. Son graciosos y se disfrazan para subir al escenario, son cachondos y desvergonzados. Arrasaron con una canción del verano pasado en la que explicaban lo difícil que es hacer el amor en un Simca 1.000 y ahora intentan hacer lo mismo con «No problem», una versión a medio tiempo del «Don't worry, be happy» que han tenido el rostro de firmar en los créditos como original de Adolfo Aguado.

Los Inhumanos saben conectar con la audiencia gracias a su habilidad para reirse de personajes y situaciones cotidianas. Son de la nueva hornada de grupos graciosillos sin más pretensiones que divertir un rato. Jamás pasarán a la historia, ni falta que les hace. Lo suyo es prendernos con un estribillo unos meses, sacar algo de «money» del atribulado pop patrio y... a vivir que son dos días. Son claves sencillas plagadas de amas de casa, «buitres», ligues fallidos y humor. Trascendencias fuera. Una filosofía musical como otra cualquiera que no debe espantar si se toma en sus justos términos.



El lanzamiento del nuevo disco de Los Inhumanos coincide con su presencia en las pantallas de nuestros ordenadores en el juego creado por Delta.

LA MASCOTA DE NUESTROS SUEÑOS

FREDDY KRUEGER

Se llama Freddy Krueger pero todos los amigos que han compartido sus «dulces» sueños le conocen simplemente como Freddy. Es uno de esos tipos con los que te encariñas a primera vista y que jamás pasan desapercibidos en una fiesta. Ya quisiera la atleta Florence Griffith tener unas uñas tan largas, bonitas y afiladas como las suyas. Drácula, King Kong, el hombre-logo o Mickey Rourke jamás salieron tan fotogénicos en una de sus películas; el «careto» de Freddy es de esos que parecen haber nacido para ser filmados.

Vive en Elm Street, le soñó Wes Craven y le encarna el actor Robert Englund. Ha protagonizado cinco películas, la última estrenada recientemente en nuestro país, vídeos, series de televisión, molonas camisetas y cualquier objeto de «merchandising», dispone de club de fans y de una canción-himno, «Are you ready for Freddy?» (¿Estás listo para Freddy?»). Es una estrella, como Michael Jackson, la pandilla basura, las hamburguesas o Ceaucescu.

El bueno de Freddy es lo más en un cine fantástico y de terror. Ha recogido la antorcha de los viejos personajes encarnados por Bella Lugosi o Boris Carloff, ha tomado buena nota de las enseñanzas de «La matanza de Texas» y se ha atrevido a plasmar en imágenes los sueños que Hitchcock sólo dejó implícitos sin mostrarlos. Al igual que los psicoanalistas, se mueve como pez en el agua en nuestras pesadillas y..., es un consejo, si paseas por una calle oscura y notas un soplo de aire helado, sientes un cosquilleo entre las piernas mientras te bañas, presientes que a la celebración de cumpleaños acudirá alguien no invitado o son demasiado afiladas esas manos que te gastan una broma agarrándote el cuello por la espalda..., despiértate rápidamente. Nunca fueron agradables las pesadillas y Freddy, ¿quién sabe?, ha decidido cambiar su lugar de residencia. Nunca le trataron demasiado bien el Elm Street.





UNA AVENTURA DE PIRATAS

«LA ISLA DEL TESORO»

Este verano visita las pantallas cinematográficas españolas una nueva versión de la excelente novela de Robert Louis Stevenson «La isla del tesoro». Una auténtica epopeya del género de piratas en la que se dan cita todos los elementos y tópicos que habitualmente pueblan este tipo de films de aventuras: piratas con pata de palo, tesoro escondido en una isla, noches plagadas de canciones y ron...

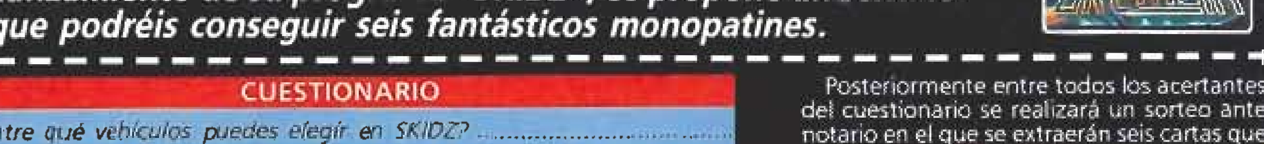
Fraser C. Heston es el director de este «remake», su primera película, y su apellido corresponde a la saga que se imagina cualquiera. Es el hijo de Charlton Heston y también el productor y guionista. El padre ganador del oscar en «Ben Hur», es, además, la estrella de «La isla del tesoro». Él encarna a John Silver, el pirata.

Rodada en escenarios naturales todavía no destrozados por las paellas de los excursionistas de fin de semana de Florida, Inglaterra y Jamaica, y en los estudios Pinewood de Londres, el barco «Hispaniola» es en realidad el «Bounty». Muy cuidada la ambientación, «La isla del tesoro» es una propuesta de recuperación de una clase de cine de aventuras que muchos enterraron con el ocaso de la época dorada de Hollywood. Es, además, una película familiar en el sentido de su capacidad para encandilar a padres que vieron otras versiones en blanco y negro tiempo ha, y a hijos necesitados de aventuras. Y es una buena opción para huir del calor diurno y meterse en el calor de las imágenes en una sala con aire acondicionado.



MICRO Manía — CONCURSO





GREMLIN

El mecanismo es muy sencillo. Rellena el cuestionario y el cupón con tus datos personales y envíalo antes del **30 de Julio** (se considerará la fecha de matasellos y no serán válidas fotocopias) a:
HOBBY PRESS , S.A.
MICROMANÍA
Ctra Irún Km. 12,400
28049 MADRID
Indicando en una esquina del sobre la palabra: «SKIDZ»



CUESTIONARIO

1-¿Entre qué vehículos puedes elegir en SKIDZ? ....
2-¿Cómo se llama el último juego de coches de GREMLIN? ....
3-¿Cómo se llama el autor de DEFLEKTOR? ....
4-¿Cuál es el primer lanzamiento de 8 bits de GREMLIN del 90? ....
5-¿A qué personaje de fútbol famoso ha fichado GREMLIN? ....
6-¿Cuántas fases hay en SUPER CARS? ....
7-¿Qué tipo de vehículo se conduce en el COMBO RACER? ....
8-¿Cuántas pruebas diferentes tiene SUPER SCRAMBLE? ....
9-¿Qué clase de animal es MONTY? ....
10-Nombra tres de los niveles de SKIDZ ....

Posteriormente entre todos los acertantes del cuestionario se realizará un sorteo ante notario en el que se extraerán seis cartas que serán las ganadoras de los seis **MONOPATINES**. Se considerarán válidos todos los cuestionarios con, al menos, 8 preguntas acertadas correctamente.

DATOS PERSONALES

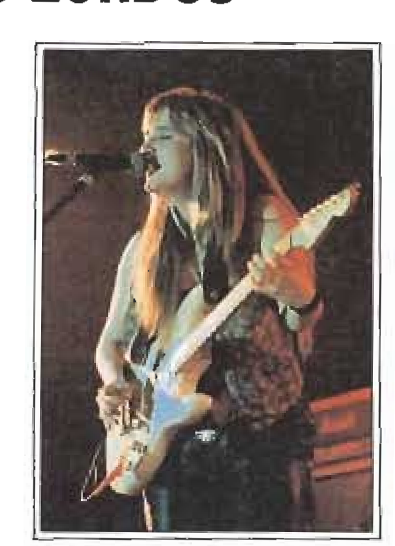
Nombre ....
Apellidos ....
Dirección ....
Localidad ....
Provincia .... C.P ....
Tlfno .... Edad ....

Cualquier supuesto o eventualidad no contemplado en estas bases será resuelto por los organizadores. Intervenir en este concurso supone la aceptación total de sus bases.

Por Santiago ERICE

LA PERSONALIDAD DE AURORA BELTRÁN

TAHÚRES ZURDOS



Tahúres Zurdos es la banda de Aurora Beltrán, una chica que compone y canta sus propias composiciones. Viene del norte de la península, el año pasado fue elegida por los lectores de «Popular 1» como «revelación del 89» y lleva camino de convertirse en una especie de versión de Chrissie Hynde a la ibérica. En su discografía, un mini-Lp y el reciente «Tahúria», un Lp con el número suficiente de canciones para ser considerado como tal.

Su música está cargada de energía y rock no excesivamente rápido ni violento. Siente predilección por las baladas y no duda en adaptar clásicos como el «Five years» de David Bowie con una extraña calidad. La propia Aurora Beltrán dice de sí misma que «creo que soy un poco todo terreno y eso me hace sentirme bien».

Resulta extraño en nuestro país ver a una mujer encabezando una banda de rock, un terreno cargado de reminiscencias machistas. Son escasas las Aurora Beltrán o Mercedes Ferrer y son habituales los figurines en minifalda como acompañamiento de los hombres. Igual es verdad ahora lo que decía Bob Dylan, hace mucho tiempo y por otros motivos: los tiempos están cambiando.

MÁS FEO QUE MATAR UN PADRE

MICKEY ROURKE EN «JOHNNY EL GUAPO»





Un poco después del estreno en nuestro país de «Orquídea Salvaje», un subproducto de «porno-light» para que Mickey Rourke luzca pelos en el pecho y ejerza de ligón de playa, se proyecta en nuestro país «Johnny el guapo», película en la que el actor disfruta apareciendo más feo que matar a un padre.

Ambientada en Nueva Orleans, territorio que últimamente parece haberse puesto de moda en Hollywood, «Johnny el guapo» es una película dirigida por Walter Hill («The Warriors», «48 horas», «Calles de fuego», «Al rojo vivo»). Con la pretensión de ser un thriller psicológico, cuenta la historia de Johnny el guapo (Mickey Rourke, sí, no hay ningún error), un chico tan poco agraciado física como económicamente, cuenta sus amores y sus venganzas por las malas faenas que le llevaron a la cárcel.

Junto al chico de la «Harley Davidson», en «Johnny el guapo» aparecen una extensa lista de excelentes y/o famosos actores como Ellen Barkin («Dawn by law», «Flor del desierto») que va de mujer perversa; Elisabeth McGovern («Gente corriente», «Erase una vez en América») la chica buena que se enamora de Johnny/Rourke; Forest Whitaker («El color del dinero», «Buenos días Vietnam», «Bird») el doctor que opera el «careto» de Johnny; Scott Wilson («Al calor de la noche», «El gran Gatsby») como un amigo; Lance Henriksen como un tipo malísimo, psicópata y asesino; o Morgan Freeman («Brubaker», «Harry e hijo») un detective que no cree en un Johnny rehabilitado y que disfruta buscándole las cosquillas.

ROCK AND ROLL EN DIRECTO

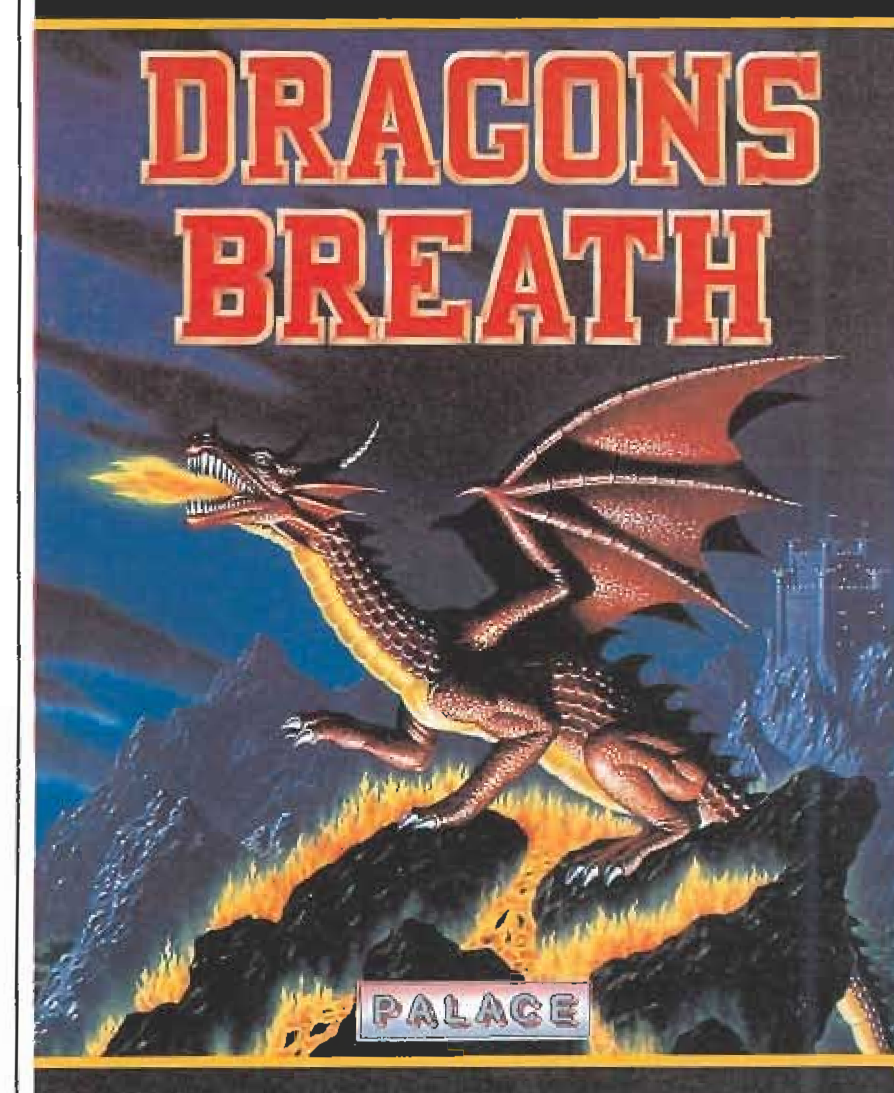
ELEGANTES

En nuestro país pocas son las bandas con un directo tan apabullante y convincente como el de Los Elegantes, unos madrileños que todavía no han conseguido (¿lo han querido alguna vez?) vivir del rock and roll. La música es, para ellos, una diversión, un «hobby», que compatibilizan con profesiones más convencionales y «respetables».

Ahora, y con una nueva compañía discográfica, plasman ese excelente directo en un doble Lp con algunas de las más conocidas canciones de su ya larga andadura por estos escenarios que pueblan la geografía española. De acuerdo, no es lo mismo que el vivo, pero este trabajo constituye una buena forma de aproximarse a una banda de rock and roll que disfruta con un instrumento musical entre las manos.

Es la ocasión para que se haga justicia, para que Los Elegantes vendan decenas de miles de Lps y logren ese reconocimiento popular masivo reservado a unos pocos elegidos. Si eso no ocurre, y se vuelven a quedar en las puertas, no importa. A ellos te los podrás seguir encontrando en cualquier pub pequeño, haciendo «covers» salvajes e intensos, sudando adrenalina eléctrica, exprimiendo las cuerdas de una guitarra y reviviendo noches mágicas de rock and roll.

CON ESTE JUEGO PODRAS ALCANZAR LA INMORTALIDAD









DRAGONES, CASTILLOS, LUCHAS MÁGICAS... TODOS LOS INGREDIENTES DE UN JUEGO DE ESTRATEGIA Y FANTASIA.

Disponible en ATARI ST · AMIGA
Próximamente en PC



C/. SERRANO, 240
28016 MADRID · TEL. (91) 457 50 58


LO QUE TE PIDE TU PC
4 SUPERTITULOS
COMPATIBLES EGA·CGA
GIGANTE 2 PC
4 SUPERTITULOS COMPATIBLES EGA-CGA
BILLIARDS SIMULATOR
SUB BATTLE
California GAMES
EPYX
Y SOLO POR
2.750 Pts.
DISPONIBLE
PARA PC
5¼ y 3½
BALLISTIX
Habrás oído hablar de muchos juegos de fútbol, pero seguro que ninguno es tan cibernético, original y futurista como éste. Dispara a las bolas de una manera suficientemente inteligente y con los efectos necesarios para conseguir que se muevan como tú quieres. ¡Lamentarás perder el control!
BILLIARDS
Billiards recrea perfectamente toda la atmósfera que rodea al juego del billar. Sus gráficos en 3 dimensiones, la posibilidad de elegir el taco y un sinfín de detalles cuidados minuciosamente hacen de Billiards el mejor simulador de billar hecho hasta la fecha.
CALIFORNIA GAMES
Sufr, patinaje, lanzamiento de disco, "bicicros", monopatín y malabarismo con balón son los divertidísimos deportes que puedes practicar con California Games. ¡Pon a prueba tu habilidad! Horas de diversión garantizadas.
SUB BATTLE SIMULATOR
Esta es tu oportunidad para "embarcarte" en el que es, sin duda, el simulador de guerra más realista y detallado que puedes encontrar. Como oficial al mando dirigirás uno de los 6 submarinos de la armada USA, llevando a cabo misiones que debes elegir entre 60 distintas todas basadas en escenarios históricos reales. ¡Un juego de guerra que es mucho más que un juego!
Línea ERBE 16 Bits
ERBE SOFTWARE, S. A.
Serrano, 240 - 28016 MADRID
Tel. (91) 458 16 58